

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YENİ MEDYA VE İLETİŞİM YÖNETİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

POPÜLER KÜLTÜR VE YENİ MEDYADA
TOPLUMSAL CİNSİYET VE TEMSİL:
DİJİTAL OYUNLARDA LGBTİ+
GÖRÜNÜRLÜĞÜ

2501171716

Egemen Bayraktar

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Nilnur Tandaçgüneş Kahraman

İSTANBUL – 2021

ÖZ

POPÜLER KÜLTÜR VE YENİ MEDYADA TOPLUMSAL CİNSİYET VE TEMSİL: DİJİTAL OYUNLARDA LGBTİ+ GÖRÜNÜRLÜĞÜ

EGEMEN BAYRAKTAR

Her türlü demografik özelliğe sahip farklı bireylerin, iletişim teknolojilerinin sunduğu olanaklar sayesinde çeşitli motivasyonlarla gönüllü olarak katıldığı dijital oyunlar ve dijital oyun oynama etkinliği, hem oyun sektörünün son yıllarda pazarda artan payı hem de toplumun değişen günlük alışkanlıkları ve bu oyunlarda gerçekleşen kültürel döngü göz önüne alındığında dikkat çekici ve önemli konulardır. Dijital oyunlar, çevrimiçi olsun ya da olmasın, sosyal ağlardan sonra kültürel etkileşimin gerçekleştiği en önemli yeni medya kanalları olabilir. Buradan hareketle dijital oyunların toplum ve kültür üzerinde önemli etkileri olduğu söylenebilir. Bu bağlamda dijital oyunlardaki temsiller, hem güncel kültürel değişimleri anlamak, hem de toplumun temsil edilen (veya dışlanan) kesimlerinin toplumdaki yerini belirlemek veya geleceklerinin nasıl belirlendiğini tahmin etmek veya bu görünürlüğü azınlıkların toplumsal kabulüne ne tür bir fayda ya da zarar getirdiğini tartışmak için rehberlik edebilirler.

Bu çalışmada, 2016-2020 yılları arasında “yılın en iyi bilgisayar oyunları” arasına girmiş ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ temsilleri incelenmiştir. Örneklemi oluşturan dijital oyunlara içerik analizi yapılmıştır. Elde edilen veriler ışığında ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ karakterlerin nasıl temsil edildiği belirlenmiş, düşük orandaki LGBTİ+ görünürlüğüne geç kapitalist kültür politikalarıyla ilişkisi tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Popüler Kültür, Yeni Medya, Toplumsal Cinsiyet, Temsil, Dijital Oyunlar, LGBTİ+

ABSTRACT

GENDER AND REPRESENTATION IN POPULAR CULTURE AND NEW MEDIA: LGBTI+ VISIBILITY IN DIGITAL GAMES

EGEMEN BAYRAKTAR

Digital games and digital gameplay, in which different people with all kinds of demographic characteristics participate voluntarily with various motivations thanks to the facilities granted by communication technologies, are attractive and important topics considering both the growing share of the gaming industry in the market in recent years and the changing daily habits of the society and the cultural circuit in these games. Digital games may be the most important new media channels where cultural interaction takes place after social networks, regardless of whether they are online or not. Based on this, it can be said that digital games have considerable effects on society and culture. In this context, the representations in digital games can be a guide for both in understanding the current cultural changes, or determining the place of the represented (or excluded) segments of the society in society, or predicting how their future is determined, or discuss what kind of benefit or harm this visibility brings to the social acceptance of minorities.

In this study, LGBTI+ representations in mainstream digital games, which were among the “best computer games of the year” between 2016-2020, were examined. A content analysis was performed on the digital games that constitute the sample. It has been determined how LGBTI+ characters in mainstream digital games are being represented in the light of the data obtained, and the relationship between low LGBTI+ visibility and late capitalist cultural politics was discussed.

Keywords: Popular Culture, New Media, Gender, Representation, Digital Games, LGBTI+

ÖNSÖZ

Dijital oyunlar kullanıcılarına kurgusal evrenlerde olağanüstü bir güç ve kontrol tahsis ederek günlük hayatlarındaki sorunlarından ve kaygılarından uzaklaşma olanağı sağlayan yeni medya ortamlarıdır. Neredeyse tüm insan deneyimlerinin çok çabuk tüketildiği, yeniden üretildiği ve zaman içerisinde özgünlüğünü kaybettiği postmodern uzamda bu kaçış, gün geçtikçe insanlar için bir seçenek olmaktan çıkıp gereklilik haline gelmektedir. Toplumda mevcut egemen yaklaşımları ve değerleri sahiplenen, yücelten ve yeniden üreten popüler kültür içerisinde dijital oyunların giderek daha fazla yer tutması ve görünürlük kazanması da bununla ilişkilendirilebilir. Bu çalışma, “azınlıkların” duygularının, fikirlerinin, sorunlarının; kısaca varlıklarının çoğunlukla temsil edilmediği bir ifade ortamındaki temel sorunlu yaklaşımları belirleme motivasyonu ile ortaya çıkmıştır.

Lisans öğrenimimi görsel iletişim tasarımı bölümünde tamamladıktan sonra vakit geçirdiğim mecralarda ve çalıştığım kurumlarda sosyal bilimlere ilgi duymamı sağlayan akademisyenlere; eserleriyle bana ve benim gibi nice insana ilham veren oyun tasarımcılarına, yazarlara, çizerlere ve perde arkasındaki diğer değerli insanlara; her seçimimde ve karşılaştığım her zorlukta benden desteğini esirgemeyen biricik aileme; uzun yıllardır yanımda olan ve akademik gelişimimi önemseyen dostlarıma; sancılı üretim sürecinde sıcacık varlığıyla bana güç veren canım kedim Lina’ya teşekkürlerimi borç bilirim. Sonsuza dek minnettarım.

İSTANBUL, 2021
EGEMEN BAYRAKTAR

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLolar LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ENDÜSTRİLEŞME SONRASI TOPLUM VE KÜLTÜR

1.1. Modernizm, Kültür Endüstrisi ve Kitle Kültürü	3
1.1.1. Tüketim Toplumu.....	8
1.1.2. Popüler Kültür ve Temsil Arasındaki İlişki.....	12
1.1.3. Birmingham Okulu, Kültürel Çalışmalar ve Stuart Hall	17
1.1.3.1. Roland Barthes ve Göstergebilimsel Yaklaşım	21
1.1.3.2. Michel Foucault ve Söylemsel Yaklaşım	23
1.1.4. Birmingham Okulu ve Temsil Politikaları	24
1.2. Fredric Jameson ve Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı.....	28
1.2.1. Geç Kapitalist Uzamda LGBTİ+ Hareketi ve Queer Teori.....	32
1.3. Enformasyon Çağı ve Bilgi Toplumu	47
1.3.1. Ağ Toplumu ve Kültürel Üretim Biçimlerine Yansıması	51
1.3.2. İnternet ve Yeni Medya Aracılığıyla Dijitalleşen Gerçeklik.....	54
1.3.3. Medya Temsillerinin Toplumsal Cinsiyet Odağında Dönüşümü	65

İKİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜREL BİR ETKİLEŞİM ALANI OLARAK OYUN VE DİJİTAL

OYUNLAR

2.1. Oyun: Teori ve Tanımlar	81
2.2. Dijital Oyunlar	88
2.2.1. Dijital Oyun Platformları.....	92
2.2.2. Dijital Oyun Türleri.....	95
2.2.3. Bir Alt Kültür Ögesi Olarak Dijital Oyunlar	101

2.3. Dijital Oyunlar ve Kültür Politikaları.....	111
2.3.1. Dijital Oyunlarda Kimlik Politikaları ve Temsil.....	115
2.3.2. Dijital Oyunlarda LGBTİ+ Temsilleri	118

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARDA LGBTİ+ GÖRÜNÜRLÜĞÜ

3.1. Araştırmanın Problemi.....	126
3.2. Araştırmanın Önemi.....	126
3.3. Araştırmanın Amacı	127
3.4. Araştırmanın Hipotezleri	127
3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	129
3.6. Araştırmanın Yöntemi.....	130
3.6.1. Araştırmanın Örneklemi.....	131
3.6.2. Vogler ve “Efsanevi Anlatıda” Karakter Arketipleri	131
3.7. Araştırmanın Bulguları	134
3.7.1. The Witcher 3: Wild Hunt.....	136
3.7.2. Overwatch	137
3.7.3. World of Warcraft: Legion.....	138
3.7.4. Dishonored 2	140
3.7.5. The Walking Dead: A New Frontier	140
3.7.6. Destiny 2.....	141
3.7.7. The Sims 4: Cats & Dogs	142
3.7.8. Assassin’s Creed: Odyssey.....	142
3.7.9. The Elder Scrolls Online: Summerset	144
3.7.10. The Walking Dead: Final Season.....	146
3.7.11. World of Warcraft: Battle For Azeroth	147
3.7.12. The Elder Scrolls Online: Elsweyr	148
3.7.13. Mortal Kombat 11	149
3.7.14. World of Warcraft: Shadowlands.....	150
3.7.15. Assassin’s Creed: Valhalla	151
3.7.16. The Sims 4: Eco Lifestyle	154
3.7.17. The Elder Scrolls Online: Greymoor.....	155
3.8. Araştırmanın Sonucu.....	156

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	159
KAYNAKÇA	165
EKLER.....	185



TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.6.1.	Araştırmanın Örneklemi.....	185
Tablo 3.7.1.	Örneklemede Bulunan LGBTİ+ Karakterler.....	186
Tablo 3.7.2.	LGBTİ+ Kapsayıcı AAA Dijital Oyunların Yıllara Göre Dağılımı.....	137
Tablo 3.7.3.	Örneklemede Bulunan Dijital Oyunların Türlerine Göre Dağılımı.....	137
Tablo 3.7.4.	Örneklemede Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı.....	138
Tablo 3.7.5.	Örneklemede Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Cinsel Kimlik ve Cinsel Yönelimlerine Göre Dağılımı.....	138
Tablo 3.7.6.	Örneklemede Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Vogler'in Tanımladığı Arketiplere Göre Dağılımı.....	139
Tablo 3.7.7.	Tespit Edilen Arketiplerin LGBTİ+ Çatı İfadesinin Kapsadığı Kimlik ve Yönelimlere Göre Dağılımı.....	139

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
BKZ	: Bakınız
LGBTİ+	: Lezbiyen, Gay, Biseksüel, Transseksüel, İnterseksüel ve diğer
VB	: Ve benzeri
VD	: Ve diğerleri
VS	: Vesaire

GİRİŞ

Sanayi devrimi insanlık tarihinde şüphesiz önemli bir dönüm noktasıdır. Endüstrileşmeden sonra toplumsal hayatta, diplomatik ve ticari ilişkilerde tarihte benzerine az rastlanır, köklü bir dönüşüm yaşanmıştır. Kitlelerin kırsal yaşamdan şehir yaşamına geçişi önce gündelik hayatta ve dolayısıyla toplumlarda muazzam derecede büyük kültürel değişimlere ortam sağlamıştır. Kapitalist endüstriyel üretimin küresel pazarı etki altına alması, iş ve emek piyasasında yaşanan gelişmeler, hızlı bir meta tüketimini de beraberinde getirmiştir. Kurumsallaşan işyerlerinde çalışan insanlar, mesai dışında vakit geçirebilecekleri yeni eğlence olanakları ve araçlarına ihtiyaç duymuş, beraberinde kültürel ve sanatsal üretim ise teknolojik yeniden üretimin bir parçası haline gelerek sektörleşmiştir. Sektörleşen kültürün kitle iletişim araçları sayesinde tüm dünyada yaygınlaşmaya başlaması da bu zamana tekabül etmektedir.

Medyanın toplum ve insan davranışı üzerindeki etkileri yüzyılı aşkın süredir tartışılan bir konudur. Gerbner televizyonun izleyicilere kodladığı kültürel göstergeler aracılığıyla belirli fikir, duygu ve tutumları ektiğini öne sürmüştür, Bandura ise sosyal öğrenme teorisiyle yalnızca çocukların değil yetişkinlerin de maruz kalma yoluyla gördüğünü taklit ederek davranış biçimlerini öğrenme eğiliminde olduğunu kanıtlamıştır. Dolayısıyla medyanın insanlar ve insana dair kavramlar üzerinde büyük bir etkisi olduğu bilinmektedir. Küreselleşen dünyada medya, bilginin ve kültürün yayılmasına ve kolektif bir bilincin oluşmasına aracılık etmektedir. Böylece medyada gösterilen temsillerin büyük önem taşıdığı söylenebilir.

Bu çalışmanın sonraki bölümlerinde derinlemesine tartışıldığı üzere medya çoğu zaman egemen ideolojiden bağımsız değildir. Medya, modernleşme sonrasında sektörleşen, meta ve deneyimlerin çabuk kullanımı, hızlı tüketimi ve yeniden üretimini teşvik eden kapitalist kültür endüstrisinin yarattığı popüler kültürü kucaklar, yüceltir ve yaygınlaştırır. Bu sayede kapitalist tüketime ve gösteriye dayanan bir hipergerçekliğin de şekillenmesine zemin hazırlar. Bu hipergerçeklik, anlam üretiminde ve postmodern öznenin inşasında önemli bir rol oynar. Bu bağlamda küreselleşme ve dijitalleşme öne çıkan konulardır.

Günümüzde internet teknolojileri ve yeni medya insan hayatının çok önemli bir bölümünü kapsamaktadır. Dijitalleşen günümüz dünyasında toplumların alışkanlıkları da bu gelişmelere paralel olarak değişmektedir. İnsan hayatında merkezi bir konuma yerleşen “yeni” iletişim teknolojileri, bilgi edinme, alışveriş, eğlence, haberleşme, dayanışma ve diğer çok çeşitli insan eyleminin zaman ve mekân sınırlarının aşarak icra edilmesine aracılık eder. Etkileşimli doğası sebebiyle kitlelerin daha yaygın olarak tercih ettiği ve vakit geçirmekten hoşlandığı yeni medya, tıpkı geleneksel medyada olduğu gibi insanları etkilemektedir. Bu bağlamda yeni medya olarak dijital oyunlar da her yaştan insanın hayatında giderek daha büyük bir önem taşımaktadırlar.

Bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde verilen istatistiklerle desteklendiği üzere giderek yaygınlaşan dijital oyunlar, televizyon, sinema ve müzik gibi diğer mecralara da yayılmakta ve popüler kültür içerisinde artarak çok daha önemli bir yer tutmakta, hacmini genişletmektedir. Dijital oyun kültürü de popüler kültür ve internet kültürüyle eşzamanlı olarak gelişmektedir. Bu gelişim toplumsal yapıdaki çok sayıda dinamiğin dönüşümüne katkı sağlamaktadır. Buradan hareketle dijital oyunların kullanıcılarına sunduğu göstergeler, kültürel göstergeler olarak değerlendirilebilir ve dijital oyunlardaki üslubun, mesajların ve imgelerin incelenmesi bir ihtiyaç haline gelmektedir.

Medya temsilleri olarak değerlendirildiğinde dijital oyunlardaki temsillerin dâhil etme ya da dışlama yoluyla egemen yaklaşımları yansıttığı söylenebilir. Dijital oyunlarda kimlik politikaları da bu bağlamda önem taşımaktadır. Bu çalışmada toplumsal cinsiyet kapsamında LGBTİ+ temsilleri söz konusu dönüşüm çerçevesinde incelenmesi gereken önemli alanlardan yalnızca bir tanesi olarak belirlenmiş ve araştırılmıştır. Geleneksel olarak sorunsallaştırılan toplumsal cinsiyet, cinsel kimlik ve cinsel yönelim konularının dijital oyunlarda nasıl temsil edildiği, geç kapitalist uzamda toplumsal hareketlerin tarihsel gelişimi göz önüne alınarak incelenmiş ve bu temsillerin politik önemi tartışılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ENDÜSTRİLEŞME SONRASI TOPLUM VE KÜLTÜR

Bu bölümde endüstrileşmeden günümüze değin yaşanan teknolojik gelişmelerin etkisiyle kültürün sektörleşmesi ve kültür tüketiminin toplumsal ve kültürel yapıları nasıl dönüştürdüğü betimlenmiş, alanda daha önceden yapılan çalışmalar incelenmiştir. Çalışmanın temel kavramlarını oluşturan modernizm, kültür endüstrisi, tüketim toplumu, popüler kültür, temsil, geç kapitalizm, yeni medya ve LGBTİ+ ile ilgili çeşitli tanımlara, kavramların tarihçelerine ve açıklamalarına yer verilmiştir. Temsilin ideolojik ve politik açıdan güç ve hegemonya ile ilişkisi feminist mücadele ve (bu çalışmada) LGBTİ+ hareketi olarak bahsedilen toplumsal hareketler bağlamında irdelenmiş; toplumsal cinsiyet, cinsel kimlik ve cinsel yönelimlerin sorunsallaşmasıyla medya temsilleri arasında ne gibi bir bağ olduğu açıklanmış, sonraki bölümlerde araştırılan konunun teorik çerçevesi oluşturulmuştur.

1.1. Modernizm, Kültür Endüstrisi ve Kitle Kültürü

Popüler kültür kavramının kökleri sanayi devriminden sonra toplumsal hayattaki ve toplumsal yapıdaki değişimlerle ortaya çıkan kitle kültürü, kitle toplumu gibi kavramlara dayanmaktadır. 19. yüzyılda şekillenen ve günümüzde hala mevcudiyetini muhafaza eden, makineleşen dünyanın yeni düzeni kapitalizmin, köylerden şehirlere göç eden ve yığınlar halinde yaşayan yeni bir sosyal tabakanın, işçi sınıfının tüketimi için 'şeyleşmiş' bir sözde kültür üretiminde bulunması, kitle kültürü ve kültür endüstrisi gibi kavramların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Rönesansla başlayan modernleşme sürecinin sınırlarının ya da sınırsızlıklarının görünür olmaya başladığı sanayi toplumunda şekillenen kitle kültürü, insanın dünyayı soyut ve somut algılayış biçimini ve gündelik pratiklerini kapsamlı bir biçimde ve sistematik olarak yeniden inşa etmiştir. Köy yaşamından kent yaşamına geçiş yapan ve küçük beton yapılara hapsedilen sanayi toplumunun sistemle uyumlu bir hale gelmesini sağlamak zorunda olan sermaye, eğlence odaklı, kitlenin kendini çeşitli biçimlerde var edebileceğinin vaadini veren bir kültür üretmiştir. Sermayenin kapitalist sisteme uyumlu yaşam

biçimini hem ulusal hem de uluslararası ölçekte kitlelere pazarladığı bu kültür üretimi, yine sermayenin kendini sürdürme ve yayılma zorunluluğundan kaynaklanmaktadır.

20. yüzyılda bu kavramları disiplinlerüstü bir yaklaşımla, yararlanılabilecek tüm disiplinlerden yararlanarak teorileştiren, Almanya’da Frankfurt Üniversitesine bağlı olarak 3 Şubat 1923’te kurulan Toplumsal Araştırmalar Enstitüsü, bilinen adıyla Frankfurt Okulu olmuştur. Frankfurt Okulu hem içinde eğitim ve öğretimin gerçekleştiği bir kurum hem de bir akım veya geleneği, bir ekolü ifade eden ‘okul’ sözcüğünün birlikteliğini sağlayan, tarihte benzerine ender rastlanan bir oluşumdur. Aydınlanma ve modernitenin eleştirel çözümlemesini yapan felsefi geleneğin kurucuları Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Walter Benjamin gibi isimler Frankfurt Okulunun başlıca temsilcileridir. Benjamin, okulla organik bağı olmamasına karşın eleştirel teori alanında okulun öne çıkan bir üyesi olarak kabul edilebilir(Dellaloğlu, 2018: 15-23).

Kültürü özerk bir alan olarak inceleyen ilk oluşum olan Frankfurt Okulunun düşünürleri Marksist eğilimli olup ileri kapitalist toplumların kültür endüstrisi ile yığınlara eğlence sunarak onları ideolojik açıdan yönettiğini ve böylece kapitalist sistemin sürdürülmesine aracılık ettiğini ileri sürmüşlerdir. Frankfurt Okulu özellikle olgunluk döneminde kapitalist toplumların kitle kültürü aracılığıyla insanı geçmiş dönemlerden çok daha etkili yöntem ve pratiklerle hâkimiyet altına aldığını savunmuştur.

Rasyonelleşen dünyada bireyin varlığını sürdürmesi için sistemin var olma koşullarına uyum sağlaması gerekmektedir. Büyüsel, dinsel veya felsefi toplumsal egemenlik biçimleriyle hiyerarşik olarak örgütlenmiş, tarihsel gelişmeler içinde biçimlenmiş ideolojik örüntülere bağlı olan eski toplumların aksine modern dünyanın kitlesel özneleri sermayenin anonim güçlerinin değil, planlı hareket eden bir azınlığın takdiriyle “şeylerin hareketinin içinde ve o hareketin yönünde” olmak zorundadır. Karşı konulmaz doğa kuvvetleri niteliği kazanan toplumsal ve ekonomik güçler bireyin de kendisini bu kuvvetlere uyarlayarak egemenlik altına almasını zorunlu kılmıştır. Maddi üretim ve toplumsal örgütlenme gittikçe karmaşılaşıp şeyleştikçe araçlar da bağımsız varlıklar gibi görünmeye başlamış ve yalnızca birer araç

olduklarının ayırt edilmesi giderek zorlaşmıştır. Horkheimer bu söyleşmeyi “aklın öznelleşmesinin ve biçimselleşmesinin tipik bir sonucu” olarak yorumlamıştır(Horkheimer, 2013: 81-156).

Modern dünyanın vazgeçilmez bir ögesi olarak, sonraları ‘egemen kültür’ olarak da anılacak olan kitle kültürü her şeye benzerlik bulaştırmış, bütün dünyanın kültür endüstrisinin süzgecinden geçirildiği fikrini uyandırmaktadır. Daha önceden tarihsel süreçlerle şekillenen kültür artık sermayenin yönetiminde özel bir sektör halini almıştır. Metalaşan kültür, sanayinin getirdiği kolaylıkla seri üretimin bir parçası olmuş, geleneksel anlamından uzaklaşıp içi boşalsa da sermayenin becerikli güçleri bu durumu kitleler için cazip bir hale getirmeyi başarmıştır. Kültür endüstrisi tüketicilerin boş zamanlarında bile üretimin birliğine uyum sağlamalarını zorunlu tutarak onları bu sözde kültür ürünlerini tüketmeye yönlendirmiştir. Yaşadıkları topluma ve zamana ayak uydurmak zorunda olan tüketiciler “eğlencenin de afyonuyla zor durumda kalsalar dahi” bu ürünleri iştahla tüketmekten memnundurlar ve onları “köleleştiren” ideolojide “ısrar etme” eğilimindedirler(Adorno & Horkheimer, 2014: 162-179). Makineleşmiş üretim ve emeğin hızla tüketimiyle baş edebilmek için kaçışa ihtiyaç duyan bireylerin özgürlüğü, zamanı ve mutluluğu üzerinde müthiş bir otoriteye sahip olan sermaye, bu kimselerin boş zamanlarında eğlence metalarının üretimi ve tüketimini dikte ederek kaçmaya çalıştıkları işlerinin bir benzerini kendi rızalarıyla yaşatmayı başarmaktadır(Horkheimer, 2013: 120; Adorno & Horkheimer, 2014: 183). Eğlence ancak insanlar kendilerini kapitalist sistemin sürdürülebilirliğini sağlayan iş seyrilerine göre ayarladıkları sürece mümkündür. Eğlencenin bir noktada can sıkıntısına dönüşüp donuklaşması sermayenin amaçlarından biridir, eğlencenin eğlence olarak kalmaması, makinenin işleyişinin kasıtlı bir sonucudur.

Makine, işleyişine ve devamlılığına zarar getirmediği sürece toplumsal pratiklere karşı bütünüyle ilgisizdir(Marcuse, 1997: 136). Kitlelerin kendilerine ait herhangi bir düşünceye gerek duymaması, tüketilen ürünlere her türlü geri-dönüşü önceden belirleyen kültür endüstrisinin temel prensiplerinden biridir. Kitle kültürü eskimiş ancak tedavülde kalmayan kültürel değerlerden beslenirken modern dünyaya övgüler yağdırmakta, bu yüzden edebiyatta, sanatta ve kitle iletişimde gerçekliğin ne olduğuna dair mesajlar daima tekrarlanmaktadır(Horkheimer, 2013: 155). Kültür

envanterinde bulunan tüketim gücü sınanmış çeşitli ürünler zaman içinde yeniden üretilip kitlelerin tüketimine sunulmaktadır. Formüle edilmiş pembe dizilerin, yarışma ve gösteri programlarının, stereotipleştirilen film karakterlerinin, birbirine benzeyen öykü anlatılarının, akılda kalıcılığı kanıtlanmış hit şarkıların gündelik hayatta sıkça modern insanın karşısına çıkan görüngüleri bu sebeptendir(Adorno & Horkheimer, 2014: 164-187). Kültür endüstrisinde başarılı olan ürünler diğer sektörleri de beslemektedir. Çok satan bir romanın filme uyarlanması, gişe hasılatı yüksek olan bir çocuk filminden oyuncakların imal edilmesi ve benzeri uygulamalar bunun canlı bir kanıtıdır. Kitle kültürü içinde modern insan her filmin nasıl biteceğini, kimin ödüllendirilip kimin cezalandırılacağını ya da unutulacağını önceden tahmin edebilmekte, kulağının alışkın olduğu melodilere benzer ‘yeni’ şarkıların devamını kolayca kestirebilmektedir ve kendine özgü olduğuna inandığı öngörü yetisine sahip olduğuna sevinmektedir. Bireylerin gündelik hayata dair algı dünyası kitle kültürünün ürettiği bu metalarla şekillenirken kitle kültürüyle tanıdıklaşan deneyimlerin dışarıda, yaşamın içinde tekrardan yapımı ve sergilenmesi bir zorunluluk haline gelmektedir.

Eğlenme kültür endüstrisinden çok daha önceleri de var olan ancak hantal ve sistemsiz bir biçimde işleyen bir kavram olmuştur. Kültür ile eğlencenin kaynaşması yalnızca kültürün alçaltılmasıyla değil, eğlencenin zorla entelektüeleştirilmesiyle de gerçekleşmektedir(Adorno & Horkheimer, 2014: 191). Eğlence sanayisinin başarısı, reproduksiyonun teknik ustalığıyla klişeleri yeni ve özgün temalar gibi göstererek durmaksızın piyasaya sürmesi ve kitlenin bunu fark edemeyecek kadar hoşnut kalmasını sağlayabilmesidir(Horkheimer, 2013: 154-155). Belli bir şablona oturtulmuş Hollywood filmleri, kendini tekrar eden moda trendleri, yalnızca yeni starların kendilerini göstermeleri için bir vesileden ibaret olan şeyeleşmiş klasik tiyatro ya da senfoni gösterileri kültür endüstrisi tarafından yeniden üretilmiş kültür ürünlerinden yalnızca birkaçıdır. Kültür endüstrisi gerçek sanatla ilgisi olmayan bu yeniden üretimi tüketimin içine yerleştirerek hafif sanatla ciddi sanatı uzlaştırmayı bir ilke haline getirmiş, her ne kadar sanat ve eğlenceyi kitle kültürünün merkezinde konumlandırarak tek bir yanlış formüle bağlasa yalnızca bir eğlence işletmesi olarak kalmıştır(Adorno & Horkheimer, 2014: 181-182). *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Eseri* (1935) adlı makalesinde Benjamin, yeniden üretilen

sanat eserlerinin auralarının kaybolduğundan ve yeniden üretilen eserler ne kadar mükemmel olursa olsun sanat eserine dair “en özgün” öğeye, tek bir yerde ve tek bir anın içinde varlık gösterme özelliğine sahip olmadıklarından, sanat eserlerinin uzay-zamandaki biricikliklerinin yitiminden bahsetmiştir. Bu bağlamda yeniden üretilen sanat eserlerinin taklit olmaktan öteye gidemediklerini ve bunun mekanikleşen dünyanın sanatta sebep olduğu kaçınılmaz dönüşümlerden biri olduğunu belirtmiştir(Benjamin, 2007).

Sanayileşme sonrasında gerçekleşen teknik gelişmeler yalnızca sanatı dönüştürmemiş, kültür endüstrisiyle göbek bağı olan reklamcılığın da müthiş bir evrim geçirmesine sebep olmuştur. Neredeyse tarih kadar eski bir kavram olan reklam, hem ekonomik hem teknik olarak kültür endüstrisiyle kaynaşmıştır. Bir zamanlar her dışavurumun başka bir manası olduğu inancıyla, varlıkların ve hayatın anlamını açıklamak, dilsiz olan her şeyin sesi olmak için sanat, edebiyat ve felsefe aracılık ederken, bu düzende her şeyin sıradan ve tesadüfi olduğu kanıksanmış, reklamlar da bu araçları sermayenin yararına kullanmaya başlamıştır. Algılanabilir evrenin tüm öğeleri reklam metalarına dönüştürülebilmektedir. Binaların duvarlarını, radyoda şarkı aralarını, gazete ve dergilerin sayfalarını dolduran reklamlar dünyayı kuşatmış, aynı metaları sayısız yerde görünür kılarak aynı propaganda sloganını durmadan yinelercesine kültür ürünlerinin mekanik yinelenmesini sağlamıştır(Adorno & Horkheimer, 2014: 217). Horkheimer, seçici gözlerin bile görmekten kaçınmadığı parlak neon işaretlerin, devasa afişlerin ve kulakları sağır eden sloganların, hiçbir şeyi kutsal saymayan reklamların ardında sistemin egemenliğinin gizlendiğini ve sermayenin gücünü ilan eden gizli bir mesaj olduğunu ileri sürmüştür(Horkheimer, 2013: 124-125).

Sözde bireyciliğin güç kazandığı kapitalist toplumda alım gücü ve seçim alternatifi artan tüketicinin, serbest piyasada rekabet eden markalar arasında tercih hakkı olsa bile, farklı markaların aynı ürün grubunda ve aynı kalitedeki ürünleri arasında yaptıkları tercihlerin ek bir faydası yoktur. Söz konusu tercihler daha çok tüketicilerin bu markalara atanan statülere ilişkin aidiyet duygularıyla ve sistemin bireylere bahsettiği düşünme, “olma” özgürlükleriyle ilgilidir. Tarih boyunca böyle bir özgürlüğün seyrek olarak ortaya çıktığını bilen modern kitleler, kültür endüstrisinin sonu gelmez vaatlerle kendilerini kandırmasına ve şekillendirmesine izin

vermektedirler çünkü kapitalizm bir taraftan kültür endüstrisi aracılığıyla herkes için kapsayıcı ve cazip imkânlar sunmaktadır. Kültür ürünlerini daha çok tüketmeye yönlendiren çekilişler ve promosyonlar, orta ve düşük gelirli kitlelerin sistem içinde ayrıcalıklı bir yaşam süren, sermayenin önemli bir payına sahip olan azınlığın koşullarını kısıtlı bir biçimde de olsa deneyimleyebilmeleri için son derece cazip fırsatlar sunmaktadır. Bu noktada insanın duyuşsal evrenini kuşatan reklamlar kültür endüstrisinin temel işleticileri haline gelmiş, içeriğin reklama göre kurgulanmasına sebep olmuştur. Kültür endüstrisi insanın en temel ihtiyaçlarından bile bir kültür yaratabilir. Örneğin ‘müstakil ev’, sahiplerine sağladığı avantajların ötesinde bir düşünce, bir ideolojinin ürünü haline getirilmektedir. Gündelik konfeksiyon, hazır giyim ya da haute couture giyecekler veya fast food, gurme mutfağı, kokteyl büfeleri ya da organik yiyecekler için de durum böyledir (Lefebvre, 2016: 104). Sözelimi hijyen için gerekli olan sabunu, temel işlevinin ötesine geçen bir deneyim, kimlik ya da yaşam tarzı vaadiyle tüketicilerin tercihiine sunabilir. Kültür endüstrisi benzer vaatlerle aynı zamanda insanın hayatta kalmak için aslında ihtiyaç duymayacağı şeyleri reklamlarla hayati önem taşıyan gereksinimler haline getirebilmektedir. Öyle ki toplumsal farklılaşma ve statü talebiyle harekete geçirilen ihtiyaçlar ve özlemler genellikle daha hızlı tüketilmeye eğilimlidir. Reklamın yeni ihtiyaçlar yaratma becerisi, makineleşme sonucunda ortaya çıkan ‘sınırsız’ üretim ve bolluğa dayanmaktadır.

1.1.1. Tüketim Toplumu

Sanayi toplumunu inceleyen Frankfurt Okulundan sonra “teknoloji toplumu”, “bolluk toplumu”, “boş zaman toplumu” gibi çalışma konuları ortaya çıkmış, ancak Marksist felsefeci Lefebvre’nin de söylediği gibi bu kategorizasyonlar doğru ya da yanlış olmamakla birlikte yetersiz kalmış, “bürokratik olarak yönlendirilmiş tüketim toplumu” (Lefebvre, 2016: 73) bu dönemi daha iyi tanımlayan bir kavram olarak öne çıkmıştır. Frankfurt Okulu’nun kavramsallaştırmasından sonra sıklıkla tartışılan tüketim toplumunu postmodern teorik bakış açısıyla tartışan isimlerden görece en öne çıkanı ise *The Consumer Society* (1970) adlı eseriyle Jean Baudrillard’dır. Tüketim toplumunu etkin ve toplumsal bir davranış olarak, hatta bir toplumsal değerler sistemi

olarak nitelendirmiştir. Baudrillard’a göre tüketimin gerçekleştiği yer gündelik yaşam, tüketim alanı da toplumsal bir alandır.

Tüketimin en çarpıcı yapıtaşlarından biri kaçınılmaz olarak bolluktur. Sanayileşme sonrası seri üretimin mucizesiyle modern toplumlar tarihte bahsi geçen eski toplumların tamamından çok daha büyük bir bolluk içindedir. Bolluğun canlı ve düzenli bir görünümü olarak büyük mağazalarda hazır giyim eşyalarının, teknolojik aletlerin, besin maddelerinin, konservelerin ve daha fazlasının aşırı fazlalığı örnek verilebilir. Baudrillard bolluğun sentezinin drugstore¹ olduğunu ve kültürün drugstore’da kültürelleştiğini öne sürmüştür. Buralarda metaların kendisi de tüketim mallarının oluşturduğu genel takımın öğelerinden birine dönüştürülür. Baudrillard’a göre;

“Tüketici, sağladığı özel fayda bağlamında bir nesneye değil, bütünsel anlamı bağlamında bir nesneler kümesine yönelir. Vitrin, reklam, üretici firma ve burada temel bir rol oynayan marka parçalanmaz bir bütün, bir zincir gibi bu anlamın tutarlı, kolektif vizyonunu dayatırlar, sıradan nesneleri değil, gösterenleri birbirine bağlayan bir zincir gibi her nesne daha karmaşık bir üst nesne olarak değerlerini gösterir ve tüketiciyi bir dizi daha karmaşık tercihe götürür”(Baudrillard, 2018A: 17-19).

Öyle ki, drugstore bir şehir boyutlarına ulaşabilmekte ve tüm sosyal yaşamı kuşatabilmektedir. Tüketimin lütufları bir emeğin ya da üretimin sonucu olarak değil, bir mucize gibi yaşanmaktadır.

Bolluk yalnızca tüketim mallarının ve bireysel harcamanın hızlı artışıyla açıklanamaz. Altyapı donanımının zorunlu artışı, akaryakıt ve enerji harcamaları, sigorta ve tedavi masrafları, toplumun bakmakla yükümlü olduğu toplumsal kategorilerin artan sayısı vb. kolektif harcamalar da sürecin kendisini ipotek altına almaktadır. Büyüme ve bolluk döngüsel hale gelip kendini yineleyen bir duruma gelmiştir. Bolluk zenginlik anlamına gelmemekle birlikte birçok zararı peşi sıra getirmiştir. Suyun ve havanın kirlenmesi, artan bireysel araç kullanımı sonucunda tıkanan trafik, şehir gürültüsü, doğal enerji kaynaklarının kontrolsüz tüketimi ve yeşil alanların tahrip edilmesi en önemli çevresel zararlardandır. Ürünlerin ve makinelerin hızla eskimesi, ihtiyacı karşıladıktan sonra eskiyen yapıların ve ürünlerin yok edilmesi ve daima yerlerine

¹ ABD’de ilacın yanı sıra, aksesuar, mücevher, gıda vb. ürünlerin satıldığı eczane benzeri işletmelere ‘drugstore’ denir. Türkçede tam karşılığı olmadığı için orijinal terim kullanılmıştır.

konulabilecek muadillerinin hazırda bulunması, şüphesiz insanın kendisinin de kolaylıkla değiştirilebilir olduğu korkusunu beraberinde getirir. Bunun yanında ev ile iş arasındaki seyahat, aceleci kalabalıklar, uzun çalışma saatleri, başarının ve kendini gerçekleştirmenin emareleri olarak statü, kazanç, kültür kazanımı için oluşan psikolojik ve toplumsal baskı da insanların yıpranmalarına sebep olmaktadır. Bu aşamada zamanın kendisi de bir tüketim metası haline gelmiştir. Özel hayat, iş hayatı, politik hayat gibi toplumsal olarak örgütlenmiş zaman kullanımları, modern toplumun tüketilebilen tüm zamanını ifade etmektedir. Bu zaman fraksiyonları pazarın çeşitli ürünlerinin hammadde olarak bile ele alınabilmektedir. Bilhassa kültürel tüketimin merkezinde bu açıkça görülebilmektedir.

Lefebvre'ye göre gerçek hayatın çatışmaları ve sorunları, bireyi kurgusal ve geçici çözümlere yöneltmektedir. Çünkü gerçek çözümler olanaksızdırlar ya da öyleymiş gibi görünürler. İmgelele adım atan bireylerin arzusunu yansıttığı nesneler mobilya, kıyafet, tatil vb. olabilir. Nesne istifçiliği, bireylerin daima kıtlık korkusu içinde olup daha çok tüketme eğilimi göstermesinin sonucudur. Nesne istifçiliği nesneye duyulan arzu ve tüketimiyle sağlanacak hazza yönelikmiş gibi dursa da aslında farklılaştırıcı göstergeler üzerinden toplumsal bir değerler kodunun üretilmesine yardımcı olmaktadır. Her tüketim nesnesi, tüketimin göstergesi haline gelmektedir(Lefebvre, 2016: 103-123). Baudrillard, tüketimin böylece göstergelerin düzenlenmesini ve grupların bütünleşmesini garantileyen bir sistem haline geldiğini ileri sürer. Dolayısıyla tüketim aynı zamanda bir toplumsal denetim ögesidir de. Bu sebeple toplumun üzerinde tüketim özgürlüğünü dayatan bir bürokratik baskı olduğu da söylenebilir. Bununla birlikte savurganlığın da tüketim sürecinde somutlaştığı görülmektedir. Bolluk, savurganlıkla birlikte anlamlı bir hale gelir(Baudrillard, 2018A: 91-99). Tüketilen nesnelerin niteliklerinden ziyade bu nesnelere yüklenen anlamlardan ötürü bu nesneleri arzulayan tüketiciler, sistemin şehvetle işletmecileri olmuşlardır. Riesman'ın (2001:46, akt. Baudrillard, 2018A:), 1950'lerde ileri sürdüğü "bugünlerde en çok talep gören ürün bir hammadde ya da makine değil, kişiliktir" önermesi bunu doğrular niteliktedir. Ancak kitle kültüründe olduğu gibi seri üretimin katkısıyla bu nesneler de giderek benzeşmiş, ekonomik ve toplumsal statüyü ortaya

koyan göstergelerin farklılaşması daha elzem bir hale gelmiştir, böylece ‘kişiselleşme’ ve ‘üst-tüketim’ gibi kavramlar ortaya çıkmıştır.

Kişiselleşme, doğayı katlederek kurulan ‘yeşil şehirlerde’ doğayı temsil eden birkaç ağacın bulundurulması gibi, teknik açıdan birbirinin aynı olarak üretilen ürünlerin çeşitli yollarla göstergeleştirilmesidir. Pahalı markaların aynı model ürünlerine tanımsız bir ölçekte ‘kişiselleştirici’ farkların eklenmesi, bu ürünleri satın alan tüketicileri hem hiyerarşikleştirmekte, hem de bir modele dâhil ederek birleştirmekte, farkların üretiminin tekeli yoğunlaşması gerçekleşmektedir. Bu ‘kişiselleştirici’ farklara rağmen aslında tüm gerçek farklar bir kenara konarak soyut niteliklerle belli bir tarzda tüketiciler birleşmekte ve dünyayla var olan çatışmalı ilişkilerindeki ayrıksılıktan vazgeçilmektedir. Bu kişiselleşme bir statü göstergesi olup, toplumsal ve ekonomik konumun göstergelere dayandığını ve tüketilen metalara değil, farklara dayandığını kanıtlamaktadır. Bununla birlikte farklılaşmak için tüketimi reddetme de bir kültürel sınıf sergileyicisi olup, tüketimin en üstün niteliklisi kabul edilebilir. Temelde bir üst-tüketim olan bu anti-tüketim sendromu, kendini gösterişle değil, daha incelikli bir farktan başka bir şey olmayan sadelik ve ölçülülükle gösterir(Baudrillard, 2018A: 107-109). Bu da üst-tüketimin kitsch’ten ayrışma çabasıyla ilgilidir.

Kitsch, klişe olandır ve “bayağı, kopya, sahte, basmakalıp, gerçek anlamdan yoksun gösterge, alegorik gönderme, uyumsuz yan anlam bolluğu” olarak ayrıntının yüceltilmesi ve ayrıntılar aracılığıyla doygunluk ve hatta taşkınlık olarak tanımlanabilir. Hareketli bir toplum olan tüketim toplumunda nüfus katmanları toplumsal hiyerarşi boyunca hareket edebilmekte, bir üst statüye ulaşp bu statüyü gösterme zorunluluğundan kaynaklanan bir kültürel talebe erişebilmektedir. Toplumun her katmanında peşi sıra gelen kuşaklar kendi gösteriş eşyalarını talep etmektedir, dolayısıyla bu özentilik içeren talebi karşılamak için sermaye güçleri harekete geçmekte ve bir zamanlar ayırt edici olan göstergeleri yeniden üretmektedir. Bu sebeple kitsch, her yandan ödünç alınmış farklılaştırıcı göstergelerin meta düzeyinde sanayisel artışı, bayağılaşması ve düzensiz yayılımıyla çoğalır. Bunu da tüketim toplumu temelli kitle kültürüne borçludur. Benjamin’in teknik olanaklarla yeniden üretilen sanat eserleri ile ilgili söyledikleri, burada da geçerlidir. Klasik çağda bir sanat eserinin kopyası bile otantik bir değere sahipken, kitsch, orijinal

nesneye, ender, değerli ve özgün olan nesneye yeniden değer kazandırmaktadır. Aurasını kaybeden sanat eserleri gibi statü göstergelerinin kopyaları da anlamlarını yitirmekte ve bayağılık çıkmazına düşmektedirler. Nadir nesnelerin sınırlı miktarlarından kaynaklanan, güzellikleri ya da işlevleri ile pek de ilgili olmayan yüksek bir ayırt edici nitelikleri vardır ve bu sosyolojik bir olgudur. Bunun aksine kitsch'in aslında zayıf bir ayırt edici değeri vardır, yine de geniş kitleler ona sıkıca tutunarak yeniden çevrim yoluyla istatistiksel olarak yüksek bir verimlilik elde etmesine olanak vermektedirler. Herhangi bir toplumsal yapıda, herhangi bir toplumsal kategori için kendini ayırt etmek, statüsünü belli etmek bu nesne ya da gösterge kategorileri yoluyla gerçekleşmektedir. Daha çok toplumsal katmanın bu gösterge kategorilerine erişmesi, üst sınıfların sınırlı miktardaki 'otantik nesneleri' tüketerek diğer toplumsal katmanlarla aralarına mesafe koymasını zorunlu kılar. Lüks baskılar, seri dışı otomobiller, tanınmış sanatçıların orijinal eserleri, kişiye özel tasarlanmış giyim, ev eşyası gibi ürünler, bu otantik nesnelere örnek verilebilir (Baudrillard, 2018A: 136-138). Neticede kitsch türetilmiş, zayıf bir değere sahiptir ancak bu yayılarak çoğalmasına engel değildir. Bilakis klas nesnelerin azalarak nitelik kazanmasına ve yenilenmesine yardımcı olur. Kitsch'in becerisi, orijinalliğin, doğallığın ve estetiğin karşısında kendi simülasyon estetiğini ortaya koyabilmesi ve her yerde nesneleri, biçimleri, planları uyumsuz malzemelerle ve tarzda daha küçük veya büyük olarak yeniden üreterek taklit edip tekrarlamasıdır.

1.1.2. Popüler Kültür ve Temsil Arasındaki İlişki

Geniş kitlelerin akıl almaz kültür ve nesne tüketiminin, farklılaşmak ve kendilerini belli etmek için göstergelere sığınmalarının ardında Debord'un gösteri toplumunda bahsettiği motivasyonların olması gibi, Baudrillard'ın teorileştirdiği gibi "simülasyonun gerçekliğin önüne geçmesi" gibi nedenler yatmaktadır.

Debord, 1970'lerde yayımladığı cüretkâr çalışmaları sebebiyle şaşkınlık yaratmış ancak ilerleyen yıllarda "Gösteri Toplumu" kavramı hayatın doğrulamasıyla kabul görmüştür. Çoktan dünyayı sarmış olan gösteri kavramını ilk kez tanımlayan ve adlandıran Debord, gösteriyi kapitalist sistemdeki meta dolaşımının bir uzantısı olarak nitelendirmiş, sosyalist olduklarını iddia eden ülkelerde bile gösterinin var olduğunu

söylemiş, dünyanın ileride tek bir pazar haline geleceğini ve bürokratik iktidarların da Amerikan tipi gösterinin egemenliği altına gireceğini öngörmüştür.

Debord'ya göre gösteri, mevcut üretim sisteminin hem sonucu hem de tasarısıdır; gerçekliğe, dünyaya, gündelik hayata sonradan eklenen bir modifikasyon değildir, bunların en mühim noktasıdır(Debord, 2019: 35). Her türlü özel biçimiyle gösteri, toplumsal olarak egemen olan yaşamın hâlihazırdaki tarzını ortaya koymaktadır. Gösteri, ta üretim aşamasında verilen kararların ve yapılan seçimlerin her alanda doğrulanması ve bunun sonucunda tüketilmesidir. Gösterinin biçimi ve içeriği mevcut sistemin şartlarının ve hedeflerinin olduğu gibi onaylanmasıdır. Daha önceleri boş zaman olarak da adlandırılmış olan modern üretimin dışında geçirilen zamanın asıl meşgalesi olan gösteri, bu onaylamanın somutlaşması kabul edilebilir.

Dünya toplumlarının geldiği bu aşamada herhangi bir toplumun herhangi bir katmanından herhangi bir bireyin kendini var etmek adına tutunduğu gösterge tüketimi ve bu tüketimin sahnelenmesiyle elde edilen sosyal statü, gösterinin bir parçasıdır. Herkes gösterinin bir parçası olmak, görünür olmak istemektedir. Çünkü “gösteri, kendini tartışılmaz ve erişilmez devasa bir olumluluk olarak sunar. Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür”(Debord, 2019:37). Gösterinin ilkesel olarak talep ettiği bu tutum ve edilgen kabulleniş, aynı zamanda toplumsal statülerin kabullenmesi ve özümsemesi ile de ilgilidir. Modern endüstriyle iktisadi yaşamı şekillenen toplum tesadüfi ya da üstünkörü olarak gösterisel değil, bilakis gösteri yanlısıdır. Toplumsal katmanlaşmayla birliğini kaybeden dünya, gösteriyle birlikte bütünleşir. Gösterinin ilan ettiği bu sözümona birlik, kapitalist sistemin dayandığı sınıf ayrımını gizlemeyi hedeflemekte ve gizlemektedir. Gösteri âleminde gerçek sınırlarından kurtulan insanları bir araya getiren şeyler aslında onları birbirlerinden uzaklaştıran şeylerdir(Debord, 2019: 66-67). Gösterinin temel tüketim malzemesi ve en ünlü metası olan kültür de kendi içinde metalaşan, tüketimin ve gösterinin yüceltildiği bir kültürdür. Bu kültür, tanrısal güçlere erişen kültür endüstrisinin ürettiği sözde kültürden başka bir şey değildir.

İletişim bilimlerinde Birmingham Okulu ve/veya Kültürel Çalışmalar olarak adından sıkça bahsedilen Çağdaş Kültür Araştırmaları Merkezi (CCCS), İngiltere Birmingham

Üniversitesi'nde bir araştırma merkeziydi. 1964 yılında ilk müdürü Richard Hoggart tarafından kuruldu. Sonraları bünyesine Stuart Hall'u da ekleyen araştırma merkezi, 1964'ten 2002'ye kadar, kültürel çalışmalar alanını geliştirmede kritik bir rol oynamıştır. Disiplinler arası bir yaklaşımla özellikle etnik kimlikler, alt-üst kimlik, popüler kültür, medya çalışmaları ve kadın çalışmaları üzerine araştırmalar yapmıştır. Birmingham Okulu kültürün antropolojik açıdan sadece toplumun üst kesimine değil, toplumun her kesimine ait olduğunu savunmuştur. Frankfurt Okuluna eleştiri getirse de Frankfurt ekolü üzerine de yeni çıkarımlar ve yorumlar getirmiştir.

Popüler kültür kavramı, geç-modern zamanların kültür incelemeleriyle birlikte ortaya çıkan, Frankfurt Okulunun 'kitle kültürü' kavramına karşı Birmingham Okulu tarafından geliştirilmiş olan bir kavramdır. 'Kitle' kavramının sorunlarını aşmak ve dönemin mevcut toplumsal gerçekliği anlamak için kavramsallaştırılmıştır. Kitle yerine kullanılan 'popüler' kelimesi, Latince 'populus' yani 'halk' anlamına gelmektedir, söz konusu kültürü de 'halkın kültürü', 'halk tarafından sevilen kültür' olarak nitelendirir(Marshall, 2005: 591-592). Ancak burada halkın ne olduğu konusu tartışmalıdır.

Halk sayısal olarak açıklanabilir, nüfus çoğunluğu halkı ifade edebilir, ancak böyle olduğunda popüler kültürün kitle kültüründen bir farkı olduğunu söylemek zordur. Halk bu şekilde kavramsallaştırıldığında, Frankfurt Okulunun anlayışında olduğu gibi kendilerine sunulanı sorgulamadan kabul eden, bunun sermayenin güçleri tarafından verilen bir zehir olduğunu fark etmeyen, yüksek sanatı bayağılaştırma tehdidini ortaya koyan bir haddini bilmez cahiller topluluğu olarak anlaşılabilir. Bu durumda popüler kültür, sermaye tarafından üretilip onu denetleme kapasitesi olmayan halk tarafından tüketilmesi için dayatılan bir kitle kültürü olmaktan öteye gidemez. Alternatif olarak halk, proletarya ile özdeşleştirilebilir, böylece popüler kültür işçi sınıfının kültürü olarak nitelendirilebilir. Fakat bu yaklaşımın da doğru olduğu söylemek güçtür. İşçi sınıfı bir zamanlar kendi kültürel değerlerini üretmiş olsa da kapitalist sistemin ücretli köleleri olmaya boyun eğdiğinden beri gücü elinde bulunduran sınıfların tahakkümü altına girmiş ve ona dayatılan değerlere mahkûm olmuştur.

Neticede popüler kültür kavramının kökeni ‘halk’ kelimesi olsa da, halk kavramıyla tanımlanması zordur. Popüler kültür herhangi bir grup tarafından üretilen ya da herhangi bir gruba dayatılan metalaşmış bir kültür olarak görüldüğünde, kimlerin bu grup dışında kaldığı sorusu oluşmaktadır. Bu sebeple böyle tanımlamalardan uzak duran, popüler kültürün statik bir kültürel yapı ve pratiklerden oluşmadığını öne süren, halk kavramını temel almayan anlayışı sebebiyle Birmingham Okulunun çalışmalarını dikkate almak gerekmektedir. Birmingham Okulu, popüler kültürü iktidar ve tahakküm konularını devre dışı bırakan, popüler olanı özgürleştirici olarak kavrayan bir toplumsal farklılıklar biçimi olarak kabul eden yaklaşım ile popüler kültürü edilgen bir kitle modelinden hareketle kültür endüstrisi tarafından dayatılan bir yapı olarak kabul eden iki farklı yaklaşım arasında konumlandırmaktadır(Hall, 1981: 231-234).

Popüler kültür hâkim olan toplumsal ve ekonomik yaklaşımları ve ilişkileri destekleyip devamlılığını sağlamaya yardım etmektedir. Bu da çabuk kullanım, hızlı tüketim ve sürecin yeniden üretimine dayalı kapitalist anlayışa tekabül eder. Toplum içinde birey popüler kültürü benimsemez, popülerleri yakalayamazsa yaygın olarak tedirgin edilir ve yetersiz hisseder. Akışta kalmak, zamanı yakalamak için herkes popüler olanı sahiplenmelidir.

Bir şekilde ‘popüler’ olan, yani en çok kullanılan, tercih edilen ve halk tarafından benimsenen kültür ürünlerinin sonuna kadar tüketilmesi ve yerine kolayca yenilerinin konulması, tüketim toplumunun yeniden çevrimiyle benzeşmektedir ve bu popüler kültürün başlıca özelliklerinden biridir. Popülerlik kalıcılık anlamına gelmez, her an yeni bir şey popüler olabilir ve bir önceki popülerin modası geçebilir. Bir şeyin popüler olduğu için mi tüketildiği ya da tüketildiği için mi popüler olduğu tartışması ise bir muammadır. Popüler bir imgenin oluşumu, diğer popüler imgelerle yakından ilişkilidir. Popüler spor ve popüler sporcu, popüler sanat ve popüler sanatçı, popüler fikir ve popüler ideoloji, popüler televizyon programları ve popüler televizyon pratikleri... Bunların tamamı bu duruma örnek verilebilir.

Kapitalist toplumun kültürü olan popüler kültürden bahsederken simülasyon kavramından da bahsetmek gerekmektedir. 1970’li yıllarda Baudrillard simülasyon teorisini derinleştirmiş, simülakrların tarihsel gelişimlerini açıkladığı çalışmalar

yapmıştır. En basit tanımıyla “bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçeklik yani simülasyon denilmektedir”. Simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünümdür. Baudrillard(2018B:13-14) bunu açıklamak için şu örneği vermiştir, “Haritadan önce toprak parçası yoktur. Haritanın bulunuşunun ardından önce haritadan (gerçeğin yerini alan simülakrlardan), sonra topraktan söz etmek gerekecektir”. Bu bağlamda popüler kültürün de aslında bir çeşit simülasyon kültürü olduğunu söylemek, mevcut ekonomik ve sosyal koşulların vaat ve temin ettiği bir simülakr olduğunu söylemek yersiz değildir.

Popüler kültür, kapitalist tüketimin ve gösterinin neredeyse mükemmel bir simülasyonudur. Ücretli kölelik ve işsizlik yaygın yaşam biçimleri olmalarına rağmen popüler değildir, çünkü popülerliğin tanımlayıcısı sayısal fazlalık değil, gündeme getirilen niteliksel fazlalıktır. Siyasal, ekonomik ve kültürel alanlarda emeği, üretim gücü ve tüketim potansiyeliyle serbest köleliği kararlaştırılan bireyler popüler olmayan kendilerinden duydukları rahatsızlıktan ancak popüler olana sarılarak kurtulabilir, böylece kendini önemli ve nitelikli hissederler. Ve o his o kadar ‘gerçek’tir ki, sanki en başta bu özelliklerini kendinden çalan popülerin kendisi değilmiş gibi hissettirir. Simulakr burada gerçeğe ulaşmak için değil, onu seyretmek için biçimlenen yalancı bir görüntü, yalancı bir gerçeklik, gerçeklik sanrısı oluşturan bir ‘şey’dir, gerçeği sunmadığı gibi gerçeği kamufle eder. Böylece popüler kültür, kurtuluş vaadini gerçekleştirmiş; özgünlük kisvesi altında herkesi birleştirmiş, benzeştirmiş ve aynı oyunun hem oyuncusu hem de seyircisi haline getirmiş olur. Simülakr kusursuzlaştıkça, her şeyin bir çeşit yeniden canlandırma, kendini kopyalama ve benzerlik gibi vetirelerle bağının koptuğu bir durum oluşmaktadır. Özetle ‘gerçek’ artık yoktur, artı bir boyut kazandırdığımızı sandığımız gerçeklik aslında daha sığ bir alemin hayal ürünüdür(Baudrillard, 2018B: 148). Bu durum Persona filminin (Ullman, Anderson, & Bergman, 1966) çarpıcı repliklerinden biri olan “Soğuk, çürük ve farksızım. Hepsi (herkes, her şey) yalan ve taklitten ibaret” sözlerini hatırlatmaktadır. Benliğin bile büyük ölçüde toplumsal ve kültürel olarak şekillendiği bakış açısıyla, bir simülasyonlar yumağı olan popüler kültürle bu durumu ilişkilendirmemek olanaksızdır. Popüler kültürde kimlik ve kimliklerin temsilleri bilhassa bu nedenle önemlidir. Çünkü söz konusu temsillerin ilişkilendirildiği kimlikler, popüler olan,

kabul gören ve arzulanan görüntüleri sunmakta, Debord'nun da öngördüğü gibi aksi zaten görünür olmamaktadır.

1.1.3. Birmingham Okulu, Kültürel Çalışmalar ve Stuart Hall

“Kültürel Çalışmalar” terimi ilk kez Richard Hoggart tarafından 1964'te Birmingham Üniversitesi'ne bağlı Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi'ni (Center For Contemporary Cultural Studies, CCCS) kurulurken kullanılmıştır. Merkez, uluslararası alanda kültürel çalışmaların “Birmingham Okulu” olarak tanınan entelektüel yönelim gelişimine ev sahipliği yapacak ve böylece dünyanın ilk kültürel çalışmaların kurumsal evi olacaktır. Pek çok kültür araştırmacısı, kültürel biçimler (yani üstyapı) ile ekonomi politiğinki (yani taban) arasındaki ilişkileri araştıran Marksist analiz yöntemlerini kullanmıştır. 1970'lere gelindiğinde Louis Althusser'in çalışması, ‘Birmingham Okulu’ üzerinde önemli bir etkiye sahip olacak şekilde Marksist taban ve üstyapı açıklamasını radikal bir şekilde yeniden düşünmüştür. CCCS'de yapılan çalışmaların çoğu, İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde ‘saygın’ orta sınıf İngiliz kültürüne karşı gençlik-alkültürel karşıtlık ifadelerini incelemiştir. Ayrıca 1970'lerde, siyasi açıdan zorlu İngiliz işçi sınıfları düşüşteydi. İngiltere'nin imalat sanayileri, çıktı ve değerinde büyümeye devam ederken, gayri safi yurt içi hâsıla payında ve istihdam edilen sayılarda düşüyordu ve sendikalar küçülüyordu. Milyonlarca işçi sınıfı Britanyalı, Margaret Thatcher'ın yükselişini emek kayıpları nedeniyle desteklemişti. Stuart Hall ve meslektaşları için, İşçi Partisi'nden Muhafazakâr Parti'ye olan bu sadakat kayması, Thatcher'ın ilk zaferinden önce bile izledikleri kültürel politika açısından açıklanmalıydı. Bu çalışmanın bir kısmı Hall'un kültürel araştırmalar klasiği *Policing the Crisis: Mugging, the State, and Law and Order* (1978), *The Hard Road to Renewal: Thatcherism and the Crisis of the Left* (1988) ve *New Times: The Changing Face of Politics in the 1990s* (1989) gibi daha sonraki metinlerinde sunulmuştur. Marksizm, kültürel araştırmalar üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. CCCS ile ilişkili olanlar başlangıçta Louis Althusser'in yapısalcılığı ile derinlemesine uğraşmış ve daha sonra 1970'lerde kararlı bir şekilde Antonio Gramsci'ye yönelmişlerdir. Kültürel araştırmalar, örneğin 1970'lerin sonlarında ve 1980'lerin başlarında, *Women Take Issue* (1978) da dâhil olmak üzere, CCCS adı

altında toplu olarak yayınlanan bir dizi kilit kitapta gösterildiği gibi, ırk, cinsiyet ve kimliğin diğer yönlerinin incelenmesini de kucaklamıştır.

Göstergebilimden yararlanan ve onun gelişimine katkı sağlamış olan kültürel çalışmalar, metin terimini yalnızca edebi metinleri belirtmek için değil, aynı zamanda modayı, saç kesim modellerini, filmleri, fotoğraf ve afişleri, televizyon programlarını ve benzerlerini belirtmek için de kullanmıştır. Kültürün tüm anlamlı öğeleri bu metinleri oluşturmaktadır, böylece kültür kavramı da genişletilmiştir. Parklar, sahiller, publar, oturma odaları gibi gündelik yaşamın sürdürüldüğü alanlar ve mekânlar da metinler olarak kabul edilmiştir. Bu bağlamda kültür, yalnızca yüksek kültürü değil, aynı zamanda kültürel araştırmaların merkezi bir odak noktası olan günlük anlam ve uygulamaları da içermiştir. Bu metinsellik anlayışı özellikle göstergebilimin öncülerinden Roland Barthes'ın etkisinden kaynaklanmaktadır.

Birmingham Okulu düşünürleri inceledikleri mecraları kültürel metin olarak tanımlayıp bu metinlerin içeriklerini, yapılaşma şekillerini ve izleyiciyle etkileşimini çözümlemiş ve anlam sorununa yoğunlaşmışlardır. Bunu yapma şekilleri ise edebiyat metinlerinin incelenmesinde kullanılan metotların bir metin olarak gördükleri medya ve ürünlerinin incelemelerine uyarlanmasına dayanmaktadır. Neticede ise izleyici reaksiyonlarını bu metinlerle karşılaştırarak izleyici çalışmalarında yeni açılımlara önayak olmuşlardır. Kültürel çalışmalar akademisyenleri izleyicilerin bu süreçlerde edilgen birer alıcı olmak şöyle dursun, aslında kitle kültürüne karmaşık tepkiler verdiklerini göstermeyi hedeflemişlerdir(Turner, 2003: 62-65). Dil ve özne bağlamında postyapısalcı yaklaşımlardan beslenen kültürel çalışmalar, medya çalışmalarına yeni bir soluk getirmiş ve izleyicinin rolü ve özerkliği konularını vurgulamıştır.

Kültürel çalışmaların merkezinde “ideoloji” kavramı bulunmaktadır. Çünkü kültürel alan belirli politikalar ve ideolojiler için bahsi geçen bu kültürel metinlerin ve anlamlandırma pratiklerinin eklemlendiği bir savaşım ile tanımlanmaktadır. Kültürel çalışmaların temsil politikalarını irdelerken de sıkça hatırlattığı anahtar soru, neden anlamların bu metinlerde sistematik olarak kabul görmüş fikirler etrafında yeniden inşa edildiği sorusudur. Güçlü imgelerin inşası, tanımlamalar için oluşturulan zihinsel

referans çerçeveleri ile kültür, idolojik üretim ve dolaşımın en önemli alanlarından biridir. Kültürel çalışmalar da bu ürünlerin tüketicisi olan insanların bir çeşit kurbanlar oldukları ve bu kültürel tüketim ile uyuşturuldukları bakış açısını reddetmişlerdir. Bilakis Hall, böylesi bir ideolojik savaşında popüler kültürün ve kültür alanının bir direniş ve dayanışma alanı olduğunu savunmuştur(Storey, 1996: 2). Lakin izleyicinin kültür endüstrisine ve bu sürece tek başına müdahale etmesinin olanaksızlığı sebebiyle ona yöneltilen bu aktif konumun sınırlı olduğu, 1980’ler boyunca yapılan çalışmalar ile ortaya konmuştur. Bu bağlamda kartopu etkisi yaratma gücüne sahip, bir çığa dönüşebilecek etkileşim süreci başlatma potansiyelini sağlayan yeni medya ise, izleyicinin aktif rolünün yeniden irdelendiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni medya ile ilgili başlıkta bu konuya değinilmiştir.

Birleşik Krallık'ta sınıf, siyaset ve kültürün değişen siyasi koşullarını anlamak için Birmingham Okulundaki akademisyenler, İtalyan bir düşünür, yazar ve Komünist Parti lideri olan Antonio Gramsci'nin çalışmalarına başvurmuştur. Çünkü Gramsci de “İtalyan emekçiler ve köylüler neden faşistlere oy versinler? Halk desteğini daha ilerici yönlerde seferber etmek için hangi stratejik yaklaşım gereklidir?” gibi sorularla, benzer meselelerle ilgilenmiştir. Gramsci, klasik Marksizmi değiştirmiş ve kültürün, politik ve sosyal mücadelenin kilit bir alanı olarak anlaşılması gerektiğini savunmuştur. Ona göre kapitalistler, kontrolü sağlamak için yalnızca kaba kuvvet (polis, hapishaneler, baskı, askeriye gibi) kullanmakla kalmamış, aynı zamanda halkın "rızasını" kazanma çabalarında çalışan insanların günlük kültürüne çeşitli şekillerde nüfuz etmişlerdir. Gramsci'ye göre, tarihsel liderliğin veya hegemonyanın, sınıf hihipleri arasında ittifakların oluşumunu ve günlük sağduyunun kültürel alanı içindeki mücadeleleri içerdiğini kabul etmek önemlidir. Gramsci için hegemonya her zaman sonu gelmez, istikrarsız ve tartışmalı bir süreçtir(Hall, 1986: 7-13).

‘Temsil’ sözcüğü Türk Dil Kurumu tarafından “birinin veya bir topluluğun adına davranma”, temsil etmek fiili ise “hak ve görev bakımından bir kimse veya topluluğun adına davranmak”, “bir eseri sahnede oynamak”, “belirgin özellikleriyle yansıtmak, sembolü olmak” şeklinde tanımlanmaktadır(TDK, 2020). Latince ‘repraesentō’ sözcüğünden türeyen, İngilizceye de Fransızcadan geçen ‘representation’ sözcüğünün ise orijinal anlamı “daha önce olmayan bir şeyin yazılı olarak ortaya konması”, “bir

soyutlamanın bir objede somut hale gelmesi” gibi anlamlara gelmekte, ancak günümüzde ‘representation’ sözcüğü “biri adına konuşma veya hareket etme eylemi veya bu şekilde temsil edilme durumu”, “birisinin veya bir şeyin belirli bir şekilde veya belirli bir nitelikte olarak tanımlanması veya tasvir edilmesi” anlamlarında kullanılmaktadır.

Temsilin ne olduğu, nasıl çalıştığı ve ne önem arz ettiği konusunda kapsamlı araştırmalar yapmış olan Stuart Hall, temsili basitçe “bir şey hakkında anlamlı bir şey söylemek ya da dünyayı diğer insanlara anlamlı bir şekilde tasvir etmek için dilin kullanılması” olarak açıklamış, temsile üç farklı bakış açısını -yansıtıcı, kasıtlı ve inşacı- irdilemiştir(Hall, 2017:23).

Temsil çalışmalarının kökleri dilbilim ve dildeki temsillere dayandığı için bu yaklaşımlar dilbilim çevresinde biçimlenmiştir. Bu üç yaklaşımın genel çerçeveleri şu şekildedir (Hall, 2017: 35-36);

1. Yansıtıcı yaklaşıma göre dil, dünyada zaten mevcut olan ve değişmez gerçek anlamları, nesnede, fikirde, kişide ve olayda bir ayna gibi yansıtmaktadır. Dilin gerçekliği olduğu gibi taklit ettiğini öne süren mimetik teori veya yansıtıcı yaklaşımdır.
2. Kasıtlı yaklaşım, dilin bir manipölasyon aracı olduğunu, dili kullanan kişilerin dünyaya dair kendi yorumlarını başkalarına dayatmak için dili aracı haline getirdiğini öne sürmektedir. Bu anlayışa göre dilin öğeleri olan kelimeler, dilin kullanıcısının yüklediği ya da vermeye çalıştığı anlamı ifade etmektedir.
3. İnşacı yaklaşım ise dilde anlamın ne dilin kullanıcıları ne de dilin ifade ettiği şeyler tarafından sabitlenemeyeceğini öne sürmektedir. İnşacı yaklaşıma göre işaretleri, kavramları ve temsil sistemlerini kullanarak, anlamı inşa eden insanlardır. Bu yaklaşıma göre şeylerin ve öznenin içinde olduğu somut âlem ile temsil, anlam ve dil aracılığıyla nitelenen soyut, sembolik pratikler ve süreçler birbirlerine karıştırılmamalıdır. Şeylerin kendi başlarına anlamları yoktur.

Hall, hem yansıtıcı hem de kasıtlı yaklaşımların çeliştiğini dile getirdiği inşacı yaklaşımı benimsemiş ve bu yaklaşımın iki farklı versiyonunu da incelemiştir. Burada

bahsi geçen iki farklı versiyon ise, kendisinden ‘modern dilbilimin babası’olarak bahsedilen İsviçreli dilbilimci Saussure’ün sosyal inşacı bir yaklaşımla şekillendirdiği göstergebilimsel yaklaşım ve Fransız felsefeci Foucault’nun güç ilişkilerine, savaş ve mücadeleye, tarihsel gelişmelere dayandırdığı söylemsel yaklaşımdan başkası değildir. Hall’un temsile bakışını anlamak için, önce bu yaklaşımları anlamak gerekmektedir.

1.1.3.1. Roland Barthes ve Göstergebilimsel Yaklaşım

Göstergebilim ya da semiyotik, dil bilimi, anlam bilimi, mimarlık, sosyoloji, psikanaliz gibi çeşitli birçok alanla ilişkili, disiplinler arası bir çalışma alanı ve araştırma yöntemidir. Göstergeleri yorumlayan ve anlamlandırma süreçlerini etkileyen bütün faktörleri sistematik olarak inceleyen semiyotik, yapısalcı bir modele sahip olup anlam süreçlerine göre düzenlenmiş işaret sistemleri içinde yer alan her şey göstergebilimin inceleme alanına girmektedir. 1970’lerden sonra postyapısalcı yaklaşımların gelişmesiyle kültürü metin olarak inceleme alanına dâhil eden teorilerin içinde göstergebilimsel yaklaşım önem taşımaktadır(Smith, 2001: 249-274).

Görüldüğünde, duyulduğunda kendinden bağımsız ve farklı bir şeyle ilişkilendirilen “gösteren” (signifier) ve gösterenin yaptığı çağrışım, zihinde canlandırdığı anlam olan “gösterilen” (signified), Saussure’un göstergebiliminin iki boyutunu oluşturur. Saussure gösteren ve gösterilenin kombinasyonunu ise “işaret” olarak nitelendirir. Her ne kadar temsilin bir süreç olduğunu bu yöntemle ortaya koymuş olsa da, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkide ön-referans olarak adlandırılan şeyin, dilin dışında somut dünyadaki şeyleri, insanları ve olayları ifade eden şeyin, nasıl çalıştığıyla neredeyse hiç ilgilenmemiştir. Amerikalı felsefeci Charles Sanders Peirce, Saussure’a benzer bir anlayış içinde olsa da gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin açıklayıcısı olduğunu öne sürdüğü “göndergelere” büyük önem vermiştir. Peirce, Saussure’un “anlamlandırma” deyip geçtiği şeyi anlam ve referans olarak ayırmış ve daha çok anlam ile ilgilenmiştir(Hall, 2017:42-47). Göstergebilimsel yaklaşımda sadece görüntüler ya da sözcükler değil, şeylerin kendileri de anlamlandırmada gösterenler olarak nitelenebilmektedir.

Fransız felsefeci ve edebiyat teorisyeni Barthes, Peirce ve Saussure'ün izinden giderek göstergebilimsel yöntemi, dilbilim ve yapısal çözümleme tekniklerinden faydalananarak, bir sistematığe oturtmuştur. Barthes'a göre göstergebilimsel çözümleme;

1. Dil ve Söz;
2. Gösterilen ve Gösteren;
3. Dizim ve Dizge;
4. Düzanlam ve Yananlam

olarak tanımladığı dört temel izlekten oluşmaktadır(Rıfat, 2020: 314-322). Sonraki tarihlerde yapılan çalışmalar da bu izlekleri temel alarak ilerlemiştir. Barthes gösterge dizgelerinin kültürel değerler veya ideoloji (yananlamsal kodlar) ile eklemlendiğini; anlamlandırmanın, iki ayrı, lakin birbiriyle bağlantılı süreçte gerçekleştiğini öne sürmüştür. İlk aşamada gösteren ve gösterilen birleşerek basit bir anlam yüklenen bir işaret oluşturur. Sonraki aşamada ise bu eksik ileti veya işaret, ikinci bir gösterilenler dizisine bağlanarak sürecin bu aşamasında gösteren işlevi görür ve okur tarafından daha geniş bir temaya bağlandığında ikinci, daha detaylı ve ideolojik çerçeveli bir ileti ya da anlam doğurur. Barthes bu anlam seviyesini “mit” olarak tanımlar. Anlamlandırmanın bu seviyesinde temsil, gösteren ve gösterilenin ötesinde, çok daha karmaşık ve yoğun bir çağrışım evrenini etkilemektedir.

Örneğin geleneksel olarak mavi rengi erkeklikle, pembe rengi kadınlıkla ilişkilendirilir. Aslında bu renklerin cinsiyetle herhangi bir organik bağı bulunmamaktadır, lakin kültürel göstergeler olarak toplumsal cinsiyeti çağrıştırırlar. Bir aksesuar olan düz bir altın yüzük, iki kişi arasındaki yasal ve yine geleneksel olarak dini bir sözleşme olan evlilik kurumunu simgeler. Çoğu zaman evlilikle ilgili konuşulmasa bile, düz bir altın yüzük olan alyansın evliliğin göstergesi olduğu bilinmektedir. Spor arabaların taşıdığı yananlamlarla kariyer, nüfuz ve başarı gibi geleneksel olarak erkeklikle ilişkilendirilen bir gösterge olması, reklamlarda yaygın olarak vurgulanan annelik mitinin kadına toplumsal cinsiyetinden ötürü atanan bir takım rolleri ve sorumlulukları kodlaması gibi örnekler çoğaltılabilir.

1.1.3.2. Michel Foucault ve Söylemsel Yaklaşım

İtalyan Marksist felsefeci Antonio Gramsci, iktidardaki kapitalist sınıfın, yani burjuvazinin, otoritesini nasıl kurduğunu ve kontrolünü nasıl sürdürdüğünü incelemek amacıyla “hegemonya” kavramını geliştirmiştir. Hegemonya, baskın sınıfın bir toplumun değer sistemini ve geleneklerini manipüle edebileceği ve böylece görüşlerinin ‘dünya görüşü’ haline gelebileceği fikridir. Gramsci normalde hegemonya kelimesini, gücü elinde bulunduran iktidarın ‘yönetilenlerin rızasını alarak’ gücü elinde bulundurduğunu ifade etmek için kullanmıştır. Otoriter yönetimin aksine, kültürel hegemonya “yalnızca hegemonyanın mantığını kavrayıp onunla mücadele edenler için hegemoniktir”(Laurie, 2015: 19).

Marksist felsefede kültürel hegemonya, kültürel olarak çeşitlendirilmiş bir toplumda, o toplumun kültürünü manipüle eden baskın sınıfın egemenliği olarak açıklanır. Toplumun inançlarına ve açıklamalarına, algılarına, değerlerine ve geleneklerine müdahale eden egemen sınıfın dayattığı dünya görüşü, zaman içinde kabul gören kültürel norm haline gelmektedir. Böylece sosyal, politik ve ekonomik statüko doğal ve kaçınılmaz görünür, mevcut durum ‘hak edilen ve yerinde olan; zaten olması gereken’ olarak zihinlere yerleşir. Sonuç olarak hegemonya yalnızca yönetici sınıf için değil toplumun her kesimi için kalıcı ve yararlı bir hale gelen evrensel bir ideoloji oluşmasını sağlar.

Bütün politik ve sosyal düşünce biçimlerinin kaçınılmaz olarak bilgi ve güç etkileşimine yakalandığı fikriyle Foucault, dil ve söylem arasındaki geleneksel ayrımı aşmaya çalışmıştır. Söylemin özneyi inşa ettiğini ileri süren Foucault, bilginin her şeyi tanımladığını, ürettiğini ve söylem oyununun dışında hiçbir fikir biçiminin mutlak bir gerçek olmadığını savunmuştur. Yaptığı analizlerde göstergebilimciler gibi özel metin ve temsilleri incelemiş, ancak daha çok bu metin ya da pratiklerin ait olduğu söylem oluşumunu, söylemi oluşturan tarihsel süreci incelemiştir. Foucault’nun temsile bakışı tam olarak bu süreçle, söylem ve söylemin hikâyesiyle ilişkilidir.

Söylemsel yaklaşım söylem yoluyla bilgi ve anlam üretimiyle ilgilenir. Söylemi oluşturan, söylemden özne üreten bilgi ve güç ilişkisini, toplumsal koşullar ve ‘gerçek rejimi’, bilginin ilerlediği özne pozisyonlarını tanımlama biçimlerini ve ‘özne’

hakkındaki soruların temsil alanına dönüşünü irdeler(Hall, 2017:60-82). Foucault'ya göre modern söylem kendine yönelse de araştırmanın temel nesnesi olarak kendini tanımlamamaktadır. Modern söylem, uygulamasında özünü ararken sübjektif bir seslendirme öznesinden başka bir şey bulamamaktadır. Bu bağlamda modern yazım uygulamaları, dilde form bulan özne ve benliğin kesiştiği noktada gerçekleşir(Tekelioğlu, 2003:133). Dolayısıyla biyolojik söylem, ekonomik söylem, dilbilimsel söylem, bilimsel söylem ya da sanat söylemi, toplumsal hayatı kuşatan güç ilişkilerinden bağımsız düşünülemez. Temsilin ön saflarında bu sebeple psikanaliz, etnoloji ve dilbilim gibi çeşitli disiplinler yer alarak söylem analizlerine çerçeve oluşturmaktadırlar.

Gündelik yaşamda dile oturmuş olan birçok kalıplaşmış söylemin güç ve otoriteyle bağıntılı olduğunu gösteren nice örnek verilebilir. Örneğin toplumsal cinsiyeti pekiştirici veya yeniden inşa eden “kadının yeri evidir” ya da “erkek adam ağlamaz” gibi söylemler, kültürel hegemonyanın ürünleridir. Reklam ve pazarlama dilinde sıkça kadınları “daha cazibeli”, “daha güzel” veya “daha anaç” olmaya teşvik eden mesajların bulunduğu söylemler, yine reklamlarda erkekliği “sağlamlık”, “başarılilik”, “zenginlik” gibi kavramlarla ilişkilendiren mesajların bulunduğu söylemler bir yandan hegemonyayı temsil eder, bir yandan da devamlılığını temin etmeye çalışırlar. ‘Öteki’ olanın aşağılanması ya da yabancılaştırılması yoluyla hayat bulan söylemler çoğu zaman ırkçı, milliyetçi, homofobik, dindar, fanatik ya da elitist yaklaşımları besler, gerçekliği her daim tartışılabilir anlamlar üretir.

1.1.4. Birmingham Okulu ve Temsil Politikaları

Stuart Hall'un sosyal inşacı bakış açısıyla birlikte Birmingham Okulu kültürün, toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf, cinsellik, din, kimlik vb. gibi temel kavramlar hakkında (pozitif ya da negatif) bir anlam üreticisi ve bir temsil alanı olduğunu saptamıştır. Gelişen teknolojiler ve kitle iletişim araçları ile kültürün taşındığı ve hatta yeniden inşa edildiği ortam olan medya ise, bu kavramlara dair normları, değerleri, uygun olan ve olmayan davranışları biçimlendiren, kullanıcılarına bir takım roller ve tutum reçeteleri belirleyen bir mekanizma haline gelmiştir. Medya kuruluşları reklamlar, eğlence programları, gazete ilanları, video klipler, fotoğraflar, metinler gibi birçok farklı araçla ideolojinin somutlaştığı semboller, ilişkiler ve retorikler üretmektedir. Böylece medya

bireylerin kendi statüleriyle ilgili tanımlarını şekillendiren genel geçer bir söylem alanı oluşturmakta veya mevcut söylem alanını güçlendirmektedir. Öte yandan medya toplumun gündemini ve nabzını belirleyerek, tutum ve varsayımlarını, fikir ve ruh hallerini denetlemekte; egemen ideolojiyi dayatmakta ve dışında kalan yaklaşımları sınırlandırmaktadır. Özetle medyanın toplumsal ilişkilere ve sosyal gruplara dair ideolojik yaklaşımı, medyada yer bulan temsillerin kendiliğinden gelişmediğini, belli bir politika doğrultusunda biçimlendiklerini doğrulamaktadır.

Birmingham Okulunun “temsil politikası” olarak nitelendirdikleri bu eğilim, öncelikle belli toplumsal gruplara yönelik medya temsillerine odaklanarak incelenmiş, 1980’lerde yapılan izleyici araştırmalarının sonucunda ise çok daha karmaşık bir sonuç elde edilmiştir. Yapılan araştırmalar medya izleyicilerinin artık pek de pasif olmadığını, kendilerine dayatılan imgeleri sünger gibi çekip özümsemediklerini göstermiştir. Buna göre medya kullanıcıları eleştirel bir bakış açısıyla söz konusu temsilleri algılayıp gerekli gördüklerinde olumsuz tepki verebilecek durumdadır. Bu çalışmalar Foucault’ya yaklaşarak içerik ve söylemin nasıl inşa edildiğini, medyada farklı fikirlerin hâkim ideoloji karşısında bazı ayrıcalıkları nasıl yeniden üretebileceğini, kültürel hegemonyanın nasıl dönüştürülebileceğini irdelenmiştir(Hammer & Kellner, 2009, akt. Varol, 2016: 55-57).

Çeşitli noktalarda birbirlerinden ayrılıp çatışmalar da buraya kadar bahsi geçen düşünürlerin görüşleri ve argümanları aslında tarihsel bir kolektif olarak birbirlerini desteklemiş, beslemiş ve Birmingham Okulu aracılığıyla doğrulanmıştır. Medya temsillerinin Debord’nun bahsettiği gösterinin bir parçası olduğunu söylemek yanlış olmaz. Medya topluma kabul gören, görünür olan ve görünür olması gerekeni sunmaktadır, bu da ‘popüler’den başka bir şey değildir. Toplumdan beklenen de bu çerçevede görünür olmasıdır, bunun yolu da popüler kültürü kucaklamak ve kapitalist üretim sisteminin devamlılığını garantileyen tüketimi sürdürmekten geçmektedir. Medyada görünen ile toplumun deneyimlediği gerçekliğin arasındaki fark, hâkim anlayışa aykırı olana işaret eder. Bu fark iktidar ilişkilerinin ve toplumsal ilişkilerin yalnızca bir kısmının görünür olduğunu ortaya koymaktadır. Temsil politikaları dâhil etme, benzerlikler üzerinden bağ kurdurma ya da dışlama, hatta “uzaylılaştırma” (alienation) şeklinde ifade edilebilir. Bunun sonucunda belli kimliklerin doğallığı,

gerçekliği ve ‘topluma aidiyeti’ inşa edilirken, ‘ötekilerin’ ise düşsel, koşullara bağlı, yapay oldukları ima edilir veya kasten dışlanırlar(Grossberg, 1996:159, akt. Varol, 2016:57). Bu durum yine Debord’un sözlerini hatırlatmaktadır. “Gösteri, maddi olarak insanlar arasındaki ayrılık ve uzaklaşmanın ifadesidir”(Debord, 2019: 153). Modern insanı dünyayla birleştiren kültür aslında onu dünyadan ayıran şeydir, toplumun soyut iktidarına rıza gösterdiği başkalarının ideolojisi ve hegemonyadır. Bu da yalnızca onlarla mücadele edenlerin sorunudur.

Tarihsel olarak bakıldığında modern dünyanın beyaz, batılı, orta yaşlı, orta sınıf, heteroseksüel erkeğin etrafında ve onun vizyonu ile biçimlendiğini söylemek yanlış olmaz. Dolayısıyla temsil alanındaki sorunların temeli de bu vizyona dayanmaktadır. Dini, siyasi, felsefi ya da ekonomik görüşü ne olursa olsun, söz konusu ataeril zihnin belirlediği toplumsal normların dışında kalan tüm bireylerin, grupların, olayların ya da kimliklerin temsili ‘sorunlu’ bir alan olmuştur. Bunun arkasında ahlaki endişeler ya da medya içeriklerinin toplum üzerindeki etkisini koruma ya da artırma endişesi yatmaktadır ki bu da temsil politikalarını belirleyen en önemli faktörlerden biridir. İlerleyen dönemlerde postmodernitenin sihirli dokunuşuyla yaşanan değişimler aslında bu sorunların yukarıda bahsedilen zihniyet ile ne kadar ilgili olduğunu, toplumun farkındalık seviyesinin ve toplumsal reflekslerin ne denli önem taşıdığını ortaya koymaktadır. Lakin bu farkındalığın hegemonya kontrolünde olmadığını söylemek, popüler olanın kanıksandığı gerçeğini yadsımak olur. Yine de son kertede postmodern toplumda medya simülakrlarının yapı sökümünden söz etmek gerekecektir. Dördüncü dalga feminizm ve ilişkilendiği pratiklerden bahsedilen ilerleyen bölümlerde, bu konunun detaylarına inilmiştir.

Baudrillard “kültürlülerin bile popüler kültürden kaçamadığını” ileri sürmüştür. Popüler kültürün topluma sunduğu “güzelliklerden” biri de budur, herkesin kültürel yeniden çevrim hakkı saklıdır. Bu hak, akışın içinde olmak, olan bitenden haberdar olmak, yılın her ayı, ayın her günü kültürel çevrime katılarak yenilenme hakkıdır. Artık tarihsel bir sürecin ardından miras yoluyla devralınma özelliğini yitirmiş olan kültür kalıcı, kesintisiz bir teorik ve işlevsel niteliğe sahip değildir; yalnızca güncelliğe bağlıdır. Bu sebeple insanlar sürekli hareket halinde olan, devamlı yenilenen bir izlekte birleşirler(Baudrillard, 2018A: 123-128). Temsil alanında da bunu görmemek

olanaksızdır. Dönemsel olarak medyada yer bulan karşı-söylem bile güncelliğin ve popülerliğin kısılacından kurtulamaz, yalnızca güncel ve popüler olduğu için görünür olur. Debord (2019:147-148) bunu da öngörerek “hiçbir düşüncenin mevcut gösterinin ötesine gidemeyeceğini, olsa olsa gösteri hakkındaki mevcut düşüncelerin ötesine gidebileceğini” önermiştir. Bunun sebebi olarak da değişimi hayata geçirmek için teorisinin ötesinde pratik bir kuvvetin devreye girmesi gerektiğini öne sürmüştür, fakat bu konuda bir mucize beklemediğini de dile getirmiştir. Ne de olsa “*gösteri, metanın toplumsal yaşamı tümüyle işgal etmeyi başardığı andır. Görülebilir olan sadece metayla kurulan ilişki olmakla kalmaz, ondan başka bir şey de görülemez: görülen dünya metanın dünyasıdır*”(Debord, 2019:50). Medya temsilleri, bilhassa dünyanın tamamını ele geçirmiş olan reklamlar incelendiğinde bu tespitin doğruluğu ispatlanmaktadır. Medya temsilleri öyle güçlüdür ki, bireylerin kendileri hakkındaki yargılarını ve kendilerini tanımlama biçimlerini bile yeniden şekillendirebilmektedir. Tüketicinin temel metalarından biri olan insan bedeni ve haz nesnesi haline gelen kadın temsilleri üzerine yaptığı incelemelerde Berger de bu durumu onaylamaktadır. Sanatta ve medyada kadın temsilleri özelinde yaptığı çalışmalarda Berger, kadının edilgen bir durumda seyirlik bir nesne olarak kendi seyredilişi üzerinden kendini tanımladığı bir vaziyete geldiğini tespit etmiş, benliklerinin bu algıyla şekillendiğini ve kadınların dünyayla neredeyse tüm ilişkilerini bu üst bilinçle düzenlediklerini öne sürmüştür(Berger, 2009: 47). Elbette bu durum yalnızca kadınlar ve kadın temsilleri için geçerli değildir, bilakis popüler kültürün ve temsillerin tüm insanlar üzerinde bir gücü ve hâkimiyeti mevcuttur. Jameson, Stuart Hall’un mücadelesinin ideolojik meşrulaştırma ve politik meşrulaştırma ile ilişkili olduğunun altını çizmekle kalmayıp, dolaylı olarak temsil konusunu geç kapitalizmle ilişkilendirmiş ve “postmodern bir görünüm” olarak nitelendirmiştir(Jameson, 2011: 360). Özetle medya temsilleri propagandadan farklı olarak yalnızca güç ve otoriteyle değil, geç kapitalist tüketim ve gösteri ile de yakından ilişkilidir. Medya temsilleri yalnızca toplumsal normların tasvirleri değildir, bilakis temsil politiktir ve toplumsal normların inşasında önemli bir rol oynar.

1.2. Fredric Jameson ve Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiğı

Geç kapitalizm teriminin genel kullanımı Frankfurt Okulu ile başlamıştır. Adorno ve Horkheimer'in yazılarında çok kez eş anlamlılarıyla çeşitlendirerek bu terime yer vermişlerdir. Bu terim temelde taraflı bir bürokratik kontrol ağı ve devletle piyasanın yakın ilişkisi ve hatta işbirliği olarak yorumlanmış, ancak Jameson geç kapitalizme çok daha farklı bir boyut kazandırmıştır.

Kapitalizmin “yeni” uzun dalgası, yeni teknolojilerin sağladığı önkoşullar sayesinde yeniden örgütlenen uluslararası ilişkiler, sömürgeleştikten arındırılan sömürgeler gibi gelişmelerle mümkün olmuştur. Devlet sektörü ve bürokratikleşme yaşamın “doğal bir gerçeği” gibi genişlemiş, çokuluslu ve ulusötesi kuruluşlarla birlikte yeni iş örgütlenme biçimleri ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte ezelden beri birbirleri arasında rekabetten ileri gidemeyen sömürgeci güçlerin eski emperyalizminden temelde çok daha farklı bir küresel kapitalist sistemin görünümü oluşmuştur. Geç kapitalizm terimi, “sanayi-sonrası toplum” gibi kavramların vurgulamaya çalıştıkları kırılma, kopma ve mutasyonun yerine kendisinden önceki ile arasında var olan sürekliliği belirtir. Geç kapitalizm artan uluslararası işbölümü, uluslararası bankacılık ve borsanın yüksek dinamizmi, gelişen medyalar arası ilişkiler, bilgisayar ve otomasyon, üretimin gelişmiş üçüncü dünya alanlarına kaydırılması gibi süreçleri kapsamaktadır. Öte yandan 60'larda tüketim ideolojisini mantra edinmiş hırslı, heyecanlı, kariyer odaklı yuppie kesimin ortaya çıkması, küresel boyutlara varan tabakalaşma ve geleneksel iş gücünün krizi gibi toplumsal sonuçlar da geç kapitalizmin bilinen sonuçlarındandır.

Jameson, yaşanan tarihsel gelişmelerle kapitalizmin evrildiği, günümüzde post-modernizm olarak tanımlanan dönemi ekonomik boyutuyla da ele alarak “geç kapitalizm” olarak adlandırmıştır. Kapitalizm terimini kullanmak bile çoğu zaman bu sözcüğü kullanan kişilere muhalif bir nitelik kazandırarak anti-kapitalist görünmelerine sebep olabilmektedir, lakin geç kapitalizm terimini kullanan birinin bu sistemin çöküşünü ya da bitişini kastettiği söylenemez. “Geç” önekiyle artık eskisi gibi olmayan dünyada bir şeylerin kesin olarak değiştiğini ancak endüstrileşmeye kıyasla daha zor algılanan, daha akıcı ve kapsamlı bir yaşam dönüşümü yaşandığı vurgulanmaktadır. Dolayısıyla geç kapitalizm, başlığın ikinci yarısı olan kültürel

yaşamı da kapsamaktadır. Yalnızca postmodernizmin anlamını içermez, aynı zamanda içinde bulunan zamansal göstergeyle kültürel ve iktisadi olarak kapitalizmin üçüncü aşamasında, yeni bir dinamik içinde olduğunu önerir(Jameson, 2011: 20-25). *Postmodernizm, ya da, Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiğı* (1989) kitabında Jameson, mimari, edebiyat, felsefe, video, ekonomi, film gibi çeşitli disiplinlerden seçtiği farklı kültür ürünleri üzerinde geniş kapsamlı analizler yapmış ve neticesinde geç kapitalizmin kültürel mantığına dair aşağıdaki tespitlerde bulunmuştur.

Postmodernizmi “modernizmin olgunluk evresi”(Giddens, 2018: 50-58) olarak nitelendiren Anthony Giddens’in aksine Jameson, postmodernizmin temel özellikleri kendinden önceki modernizmin özellikleriyle özdeş olup devamı niteliğinde olsa da geç kapitalizmin iktisadi sistemi içinde çağdaş toplumun kültüründe yaşanan değişimden ötürü anlam ve toplumsal işlevi bakımından modernizmden tamamen farklı olduğunu savunmaktadır(Jameson, 2011: 34).

Postmodern başkaldırının tüm saldırgan özellikleri bugün sansasyonel olmak şöyle dursun, hoşgörüyü karşılanıp kurumsallaşmış ve batı toplumunun popüler kültürü ile bütünleşmiştir(Jameson, 2011: 33). Bu sebeple geç-kapitalist toplumlarda farklılıkların sermaye tarafından kâr potansiyeli de göz önüne alınarak çeşitlilik olarak kucaklanması olağandır. 1980’li yıllarda iç çamaşırı ve cürekâr kostümlerle sahneye çıkması sansasyon yaratan, kadın bedenini batı kültüründeki edilgen cinsel nesne konumundan çıkartıp bilakis kendi cinselliğini ve arzularını (daha öncesinde erkeklere özgü olduğu bilinen bir tavırla) kucaklayıp güçlendiren Madonna’nın tahtına varis gösterilen Lady Gaga’nın benzer imgeleri yeniden üretmesine karşın 2000’lerde küresel olarak dünya toplumları tarafından kucaklanması, Jameson’ın bu savını doğrular niteliktedir. Bu da sanatsal üretimin meta üretimiyle bütünleşmesinden kaynaklanmaktadır. Geç-kapitalist toplumlarda daha çok kâr getirmesi amacıyla estetik ilerleme ve deneysel çalışmalar desteklenmekte ve her daim daha yeni, daha arzulanabilir ürünlerin üretimine yönelik bir iktisadi zorunluluk dayatılmaktadır(Jameson, 2011: 33). Bu durum postmodern felsefenin “her şey mümkündür” söylemiyle örtüşmekle kalmaz, bilhassa sanatsal ve kültürel üretimde bu söylemi yasalaştırır. Kültür endüstrisinin sürdürülebilirliği için daha önce denenmemiş ya da denenmiş olsa bile öncekiyle arasında minimal de olsa bir fark yaratan veya

tümüyle mümkün olmadığı düşünölen ancak olağanlaştırılan her türlü sanatsal ve kültürel üretim sermaye tarafından teşvik edilmektedir.

Van Gogh ve Andy Warhol'un eserlerini kıyaslayarak sanattaki metalaşmanın, postmodern kültürde duygulanımın silinmesine yol açtığı sonucuna varan Jameson(2011:38-40), aslında Frankfurt Okulu düşünürlerinin çalışmalarında yazıya döktükleri 'endişelerin' artık somutlaştığı bir gerçekliğe işaret etmektedir. Edward Munch'un Çığlık tablosundan hareketle çağdaş teori tarafından reddedilen derinlik modellerinin yerini 'şimdi'lik kavramının aldığını ileri sürmüş, bugün çağdaş teorik söylem olarak adlandırılan sürecin gerçekte postmodern olgunun ta kendisi olduğunu savunmuştur(Jameson, 2011: 50). Anlam üretiminin göstergelerden bağımsız olarak ya da göstergelere kasıtlı olarak atfetme yoluyla gerçekleştirildiği günümüz atmosferinde bu olgunun varlığından şüphe duymak neredeyse imkânsızdır.

Jameson'a göre öznenin yabancılaşmasının yerini alan öznenin fragmanlaşması, kültürel patolojinin dinamiklerindeki temel dönüşümdür. Bu da klasik kapitalizm döneminde bir zamanlar var olan merkezi özne ve çekirdek aile gibi ilişki örüntülerinin geç kapitalizmin örgütsel bürokrasi dünyasında erimesiyle ilişkilendirilmiştir. Buna karşın postmodern dönemin kültürel ürünleri duygudan yoksun olmadığı gibi, bu duygular kamusallaşıp tuhaf bir coşku tarafından yönlendirilerek boşlukta özgürce süzölmektedirler. Geç kapitalist dünyada okur-yazarlık ötesi, artık daha eski dönemlere özgü ulusal dillerin de mevcut olmadığını göstermektedir. Bir zamanlar egemen sınıfın düşünceleri nasıl burjuvazinin hâkimiyetinde toplumun ideolojisini oluşturduysa, gelişmiş kapitalist ölkeler de herhangi bir normdan yoksun biçimsel ve söylemsel bir çoktörlölük alanı oluşturmaktadırlar(Jameson, 2011:52-56). Jameson bunu çalışmasını gerçekleştirdiği tarihte toplumsal kodların profesyonel ve disiplinler jargonlara dönüşümü ile açıklamış olsa da günümüz küresel köyünde yaygın olarak kullanılan ulusötesi internet dili (mimler, emojiler, gifler) irdelendiğinde de bu coşkunun dolaşımı açıkça görölebilmektedir. Taklidin her yerdeliği, kültür ürünlerinin kendileriyle ilgili imgelere ve yapay olaylara, "temsillere" dönüşen bir dünyaya ait tüketim düşkünlüğünden kaynaklanmaktadır. Bu tür nesneler simölakr (simulacrum) olarak tanımlanabilir. Guy Debord'nun gözlemlediği gibi metaların şeyleşmesinin

görüntü olarak nihai biçimini aldığı bir toplumda benzeşim kültürü gerçekleşmektedir(Jameson, 2011:57).

Günümüzün ekran teknolojileri, modernleşme sürecindeki endüstriyel teknolojiden son derece farklıdır. Modernleşmeye bir somutluk ve form kazandıran makineli tüfek, tren yolları, motorlu araba, fabrika bacaları ya da türbinlerin yerini alan televizyon ve bilgisayar gibi çeşitli araçlar artık gerçekliği temsil etme konusunda aynı kapasiteye sahip değildir. Çünkü bu makineler gerçek üretim makineleri değil, yeniden üretim makineleridir ve temsil ettikleri postmodern görüntü çok boyutlu ve karmaşıktır. Uzamın dönüştüğü bu son fazda insan bedeninin kendini bilişsel olarak dış dünyada konumlandırabilme kapasitesi aşılmıştır. Mevcut diğer tarzların içinde, isteğe bağlı bir biçim olarak, postmodernizmin ele alınmasıyla, geç kapitalizmin kültürel başatlığı olarak kavranması arasında çok ciddi bir fark bulunmaktadır. Bir yanda olumlu ya da olumsuz olduklarını umursamayan ahlaki yargılar, diğer yanda ise bugünü tarihsel olarak değerlendirmek için yapılan bir diyalektik girişim bulunmaktadır. Postmodernizmin ahlaki yönden olumlanması söz konusu olduğunda ise, estetik yenedünyanın uzlaşmacı fakat taşkın doğası hakkında fantazyalarla postmodernizmin daha hoyrat savunmaları temelde aynıdırlar. Kültürel evrenin özerkliğinin geç kapitalizmin mantığı tarafından yok edildiği söylenebilir. Bu söylem kültürün artık var olmadığını ya da tükendiğini ifade etmemektedir. Bilakis *“kültür evreninin çözülüşü, kültürün tüm toplumsal düzlemde toplumsal yaşamımızda yer alan her şeyin özgün ancak henüz resmileşmemiş bir anlamda kültürel bir nitelik kazandığı noktaya ulaşacak şekilde yaygınlaşması olarak”* değerlendirilmelidir(Jameson, 2011:87-91). Bu önerme, Baudrillard’ın tüketim toplumundan bahsederken “kültürün drugstore’da kültürelleştiği” önermesinden çok da farklı olmadığı gibi, benzeşim toplumu ve hipergerçeklik (simülasyon) bağlamında buraya kadar sunulan teşhislerle tutarlılık içindedir. Postmodern uzamın salt bir kültürel ideoloji ya da fantazyaya olmadığı ve kapitalizmin geçirdiği üçüncü özgün küresel yayılma neticesinde tarihsel bir gerçekliğinin bulunduğu önerisi, geç kapitalizmdeki ideolojik üretimlerin belli bir otantikliği olduğu savına olanak vermektedir. Bu sebeple yeni uzamı açıklamak için çarpıtılmış ve gerçekliği yansıtmayan bir takım girişimlerin, kendi aralarında yeni bir gerçekliğin temsili olarak ele alınmaları bir gerekliliktir.

1.2.1. Geç Kapitalist Uzamda LGBTİ+ Hareketi ve Queer Teori

‘LGBTİ+ hareketi’ olarak adlandırarak kapsayıcı bir dille birçok toplumsal kalkışımın tek bir çatı altında ifade edilmeye çalışıldığı bu bölümde, geleneksel olarak Marksist kökenli feminist hareketin içinde LGBTİ+ hareketinin zamanla geç kapitalizmle nasıl bir ilişki içinde bulunduğu bahsedilmiştir.

Geç kapitalizm döneminde ortaya çıkan yeni toplumsal hareketleri “olağanüstü bir tarihsel görüngü” olarak nitelendiren Jameson, bu hareketleri çok da örtük olmayan bir biçimde Amerikan kapitalizminin işlevsizleştirdiği sosyal sınıflarla ilişkilendirmiş, bu yeni kategoriler için demokrasinin daha “müstehten” kullanımı adına bir araç olarak mikropolitikaların üretildiğini öne sürmüştür (Jameson, 2011: 435). Üretime dâhil olup kendi kültürünü de üretmekle yükümlü hale gelen söz konusu toplulukların zaman içinde sisteme katkıları sonucunda daha önceden bilinen bir takım eski kategorilerin geçerliliklerini yitirmeleri zaten kaçınılmazdır. Dolayısıyla bu noktada queer’in kavramsallaşmasına önayak olan bazı çalışmalardan bahsetmek ve teoriyi irdelemek yerinde olacaktır.

İnsanın ve hatta gezegendeki neredeyse tüm canlıların temel işlevlerinden biri olan cinsellik, türler arasında yalnızca insanlar tarafından sorunsallaştırılabilen bir olgudur. Diğer türler arasında toplumsal cinsiyet ve buna dayalı ayrımcılık ya da cinsel çeşitliliğe karşı agresyon gözlenmemekle birlikte cinselliğin içgüdüsel akışı sebebiyle farklı cinsel yönelimleri yasaklayan ya da cezalandıran bir tutum da gözlenmemektedir. Bu insana özgü sorunsallaştırma biçimlerini *Cinselliğin Tarihi* (1976) adlı çalışmasında etraflıca inceleyen Foucault, cinselliğin iktidarla ilişkisini araştırmıştır.

“Biyoiktidar” ve “biyopolitika” kavramları, Foucault’nun çalışmalarında öne çıkan kavramlardır. Foucault, modernleşme ile birlikte iktidar olarak genelleştirdiği egemen toplumsal güçlerin tarihin başından beri ellerinde bulundurdıkları öldürme gücünün yerini artık yaşamı planlı bir şekilde işletmek adına bedenlerin yönetiminin aldığını öne sürer. Foucault’ya göre kapitalizmin bedenleri denetimli olarak üretim aygıtına sokması ve ekonomik süreçlere göre nüfusu düzenleyerek üretimi güvence altına alması, sermaye birikimine uygun insan yığınları oluşturarak nüfusu ekonomik

süreçlere göre ayarlamasıyla üretimi güvence altına alması gibi sebeplerle biyoiktidarın kapitalizmin gelişiminde vazgeçilmez bir öge olduğunu söylemek mümkündür. Üretim güçlerinin yayılmasıyla kârın diferansiyel bölüşümüne toplulukların büyümesinin eklenmesi de büyük ölçüde biyoiktidarın çeşitli biçimleri ve yöntemleriyle işleyebileceği için, kapitalizmin bu aşamasında gücünün dağıtım amaçlı işlenmesi için insan bedenine yatırım yapılmasının zorunlu hale gelmektedir(Foucault, 2018: 99-101). Özetle, “artık iktidarın peşine düştüğü ölüm cezası verebileceği hukuki bir özne değil, kanlı canlı biyolojik bir varlık olarak insandır”(Özmkas, 2012:79). Foucault’nun *Bilme İstenci (1970-1971)*, *Deliliğin Tarihi (1961)*, *Gözetleme ve Cezalandırma (1975)* gibi eserleri, iktidarın bedenlere maddi olarak nasıl nüfuz edebildiğini hapishane, akıl hastanesi gibi kamu kurumları üzerinde yaptığı incelemelerle gözler önüne sermektedir(Foucault, 2019:108-111). Cinselliği “yaşamın bütün siyasal teknolojisinin kesiştiği iki eksenin birleşme noktasında” konumlandırıan Foucault(2018:104), bunun aslında talim-terbiye (discipline and reinforcement), güçlerin çoğaltılması ve paylaştırılması (reproduction and distribution of power), yönetimi veya tasarrufu (power management or power preservation) gibi çeşitli stratejilere bağlı olduğunu ileri sürmüştür. Bu gibi yöntemlerle denetlenebilen cinsellik şüphesiz biyo-iktidarın en önemli kontrol aracını oluşturmaktadır, çünkü cinsellik yalnızca bedenlerin değil, aynı zamanda doğrudan insan türünün yaşamının da anahtarı konumundadır. Farklı bir deyişle biyo-iktidar, doğum kontrolü ve cinsel çeşitliliğin psikiyatrikleştirilmesi gibi pratiklerle esasında tam aksine işaret eden bir ilişkiyi harekete geçirerek bu alandaki müdahalelere sözümona düzenleyicilik atfetmektedir. Dolayısıyla beden ile nüfusun buluştuğu bir bağlam olarak cinsellik, “ölüm tehdidi yerine yaşamın yönetilmesi” yoluyla düzenlenen bir iktidarın merkezi hedefine dönüşmektedir(Foucault, 2018:105). Özetle biyoiktidar, topluma ait bir takım kayıtları (doğum oranları, barınma, göç, kamu sağlığı gibi) mevcut kapitalist sistem için en elverişli hale getirmeyi hedeflemektedir. Tam olarak bu sebeple aslında biyoiktidarın nesnelerinden sadece biri olan cinsellik, en önemli nesnelerinden biridir(Tekelioğlu, 2003:173). Cinselliğin Tarihi çalışmasında yaptığı çok sayıda derinlemesine incelemeyle birlikte Foucault, biyopolitikaların bilhassa modernleşmeyle birlikte yaygınlaştığının altını çizmektedir.

Bunu neredeyse doğrulayan bir gelişme olarak birtakım “sapkınlıkların” tıbbi ve hukuki söylem içine girmesi de modernleşme döneminde olmuştur.

Tarihin başından beri, insanlık var olduğu müddetçe süregelen eşcinsel edim, yine bu süreçte “eşcinsellik” olarak adlandırılmış ve literatürde yerini almıştır. Bu sebeple Foucault, eşcinsel ilişkiler önceden mevcut olsa da buna karşılık gelen bir kimlik kategorisi olmadığından, bir kimlik kategorisi olarak eşcinselliğin kesinlikle modernizmin icadı olduğunu savunmuştur mutlak surette modern bir oluşum olduğunu ileri sürer(Jagose, 2017:21). Aydınlanmanın ardından batı toplumlarında sekülerleşmenin dünyaya yayılımıyla kilise gibi ortaçağ otoritelerinin toplum üzerindeki etkisi azalmışsa da, “doğal” bir cinsel edim olan eşcinsel hazza yönelik bir dizi organik, işlevsel ya da ruhsal patoloji icat edilerek bu edim sorunsallaştırılmış ve hatta hazza el konulmuştur(Foucault, 2018:36). Bu icat modernleşmeden önceki zaman ve kültürlerde herhangi bir cinsel edim olarak çeşitli biçimlerde düzenlenen bir cinsel pratiğin 19. yüzyılda yeni bir anlam kazanarak modern iktidar ilişkileri ve cinsel bilim gibi bağlamlarda insanla ilgili özgül, genel olarak “sapkın bir kimlik” ve “hoş görülmeyen bir arzu yatkınlığı” kurgulanmasına dayanmaktadır. Eşcinselliğin bir “bozukluk” olarak tıbbi söyleme dâhil edilmesi de, yine Foucault’nun iddiasına göre, 1870 yılında Alman psikiyatrist Carl Friedrich Otto Westphal’in “ters cinsel duyarlılıklar” hakkında yayınlanan bir makalesiyle olmuştur ve esasen Foucault’nun eşcinsellik kavramını bir 19. yüzyıl icadı olarak görmesine sebep olan tarihsel gelişme de tam olarak budur. Bu makalede Westphal, eşcinselliği bir cinsel ilişki türünden ziyade söz konusu cinsel duyumların niteliğini bireylerin içindeki “erkekliklerini” ve “kadınlıklarını” özgün bir biçimde bükebilmesiyle tasvir ederek yazıya geçirir(Foucault, 2018: 38-39). Neticede ise teşhis edilebilir bir kimlik olarak eşcinselliğin tıbbi söyleme girmesi, onun artık herhangi bir cinsel edim olması özelliğini yitirmesine sebep olmuş, bilakis eşcinsel birey bu edim bağlamında tanımlanarak kişilikleştirilmiştir. Foucault’nun söylemiyle “19. yüzyılın eşcinseli adeta bir oyun ya da roman karakteridir; bir geçmişi, tarihi, kişiliği, yaşam tarzı, anatomisi ve kendine has bir fizyolojisi vardır” ve onun kapsamına girmiş olan hiçbir şey cinselliğinden ayrı bir biçimde düşünülmemiştir(Foucault, 2018: 37). Eşcinsel edimlerin bu yıllardan önce hem dini hem de ‘medeni’ hukukta suç kabul edilmesiyle

birlikte insanların sözüm ona yoldan çıkıp kazara yapabileceği bir şey olarak görülmekteydi, günah ve illegal kabul edilen bu fiiller belli bir kişinin özelliklerini oluşturmuyordu. Nitekim 1870 tarihinden sonra bazı tavır ve davranış biçimleri eşcinsellik ile özdeşleştirilerek bu hareketler insanları ele veren kanıtlar olarak görülmeye başlanmış ve bireylerle ilgili bir hikâye oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Antik Yunandan beri, bilhassa ergenlik döneminde, geçici bir “sapkınlık” evresi olarak görülen eşcinsellik bu yüzyıldan itibaren bir kimlik kategorisi ya da bir tür olmuştur(Foucault, 2018:38). Eşcinselliğin marjinalleştirilmesine paralel olarak ortaya atılan “heteroseksüellik” kavramı “homoseksüel” teriminden türetildiği için birçok kuramcı heteroseksüelliğin esasen homoseksüelliğin bir türevidiğini, çünkü sonradan üretilen bu terimin öncülü olan terimle birlikte ancak yaygınlık kazandığını vurgulamaktadır(Katz,1983: 147-150, akt. Jagose, 2017: 27). Başka bir deyişle heteroseksüellik yaygın ve sıradan olanmış gibi sunulsa da 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendini tanımlamak için ihtiyaç duyduğu homoseksüel ikizinden ayrılmaz ve onsuz düşünülemez(Cohen,1993: 211, akt. Jagose:2017: 27). Dolayısıyla heteroseksüelliğin de kurgusal olduğunu ve anlamının ancak diğer kültürel örüntülere bağlı olduğunu söylemek mümkündür.

ABD’li tarih profesörü D’Emilio eşcinsel kimlik kategorisinin oluşması için uygun koşulları sağlayan şeyi Marksist bir yaklaşımla “serbest emek piyasasının tarihsel gelişimi” olarak betimler. Aile kurumunun 1920’lere kadar iki yüz yılı aşkın bir sürede geçirdiği evrime dikkat çeken D’Emilio, sistemin en küçük toplumsal birimi olan ailenin kendine yetebilen hane-halkı ekonomisinden özgür kapitalist işgücüne dönüşümünü vurgulamaktadır. Bu dönüşüm neticesinde aile artık ekonomik bir birliktelikten ziyade duygusal bir birim olarak algılanmaya başlamıştır. Manevi tatminin ve mutluluğun sağlayıcısı olarak aile mefhumu, kamusal yaşantıdan, iş hayatından ve üretimden keskin bir biçimde ayrılmış bir “kişisel yaşam” kavramının oluşmasına önayak olmuştur. Heteroseksüel ilişkilerin, evliliklerin de köklü bir dönüşüm yaşadığı bu sürecin ardından, heteroseksüel dışavurumun samimiyet kurmak anlamına geldiği, mutluluğu yücelttiği ve hazzı deneyimlemenin mutlak yolu olduğu ideolojik olarak kanıksanmıştır. Yani insanlar artık üremek ve hane ekonomisine katkı sağlayacak işgücü yaratma niyetinden ziyade duygusal bağ kurmak ve mutluluğa

erişmek için evlenmeye, aile kurmaya başlamışlardır. Hane halkını ekonomik özerkliğinden koparan kapitalizm, cinsellik ve üreme kavramlarının ayrışmasını da teşvik ederek, bazı insanların böylesi bir yakınlığı hemcinsleriyle kurduğu bir kişisel yaşam alanı kurmalarına önayak olmuş, cinsel kimlik odaklı siyasi mücadelelerini vermek üzere şehirli gay ve lezbiyen grupların oluşumuna olanak sağlamıştır(D’Emilio, 1994: 469-470). Özetle kapitalizmin üretim ve kendine yeterlik mekanizmalarını devre dışı bıraktığı aile mefhumu, heteroseksüelliğin artık üremeden başka anlamlara işaret etmesi gibi kültürel dönüşümler ile eşcinselliğin de bir edim olmaktan çıkıp bir kimliğe bürünme ihtiyacı duymasına ve siyasi haklarını arayacak politik grupların oluşmasına olanak sağlamıştır.

Bu görüş, popülerliğin yüceltilmesi kanalıyla bireylere yönelik yaklaşımların tutarsız neticelere yol açtığını ileri süren Jameson’ın görüşüyle de örtüşmektedir. Azınlıkların “ileri ülkelerin erkek egemenliği altındaki seçkinlere hizmet eden sınıf kültürüne dayalı bir işleyişi” reddettiğini, bu nedenle insanların daima “kişiliklileştirmeyi reddedici ve her türlü imayı yadsıyıcı” bir noktada buluşacağını savunan Jameson(2011:434), böylece Marx’ın öngördüğü şekilde çağdaş yaşamın kurumsallaşması sonucunda farklı kolektif üretim ilişkilerinin oluşturduğu yeni ağların oluştuğunu öne sürmüştür(Jameson, 2011: 436). Dolayısıyla LGBTİ+ hareketini de kümülatif bir kültürel üretim ağı olarak değerlendirmememiz için bir sebep yoktur.

Geç kapitalist uzamın sözde bireyciliği, kitlesel ve yaygın tüketimi teşvik eden kimlik ve kültür politikalarına dayanmaktadır. Çoğu zaman sisteme hizmet eden potansiyel üretici ve tüketici profilini oluşturan azınlıkları kapsayan kültürel politikalar sürdürülür. Neticede bu sistem içinde birey ya da toplulukların sermaye ile olan ilişkileri hayati önem taşımaktadır. Kapitalist üretime ve tüketime katkıda bulunmayan muhalif birey ya da toplulukların bu sistem içerisinde varlık göstermesi çoğu zaman oldukça güçtür. Sistem, adapte olabildiği sürece katılımcılarına bir çeşit büyüme ve yükselme olanağı tanımaktadır, bu da ancak sermayeye katkı yoluyla mümkündür.

Jagose, “homofil¹ hareket”, “eşcinsel özgürleşme hareketi” ve “lezbiyen feminist hareket” gibi politik kalkışmaları kronolojik bir sıraya koyarak LGBTİ+ hareketinin geçmişine dair anlaşılır bir izlek sunmaktadır. Cinsiyet, cinsel kimlik ve cinsel yönelim göz etmeksizin tüm insanların eşit yasal haklara sahip olması gerektiğine duyulan inançla, başlarda daha çekimser ve ‘ağırbaşlı’ bir tavırla kıvılcımlanan bu mücadelenin ilk olarak 19. yüzyılın sonunda, Almanya’da ortaya çıktığını ileri süren Jagose, homofil hareketin başlangıcının, tıbbi söylemde homoseksüelliğin icadıyla birlikte eşcinsel “olmanın” mümkün olduğu bir döneme denk gelmesinin tesadüf olmadığını ifade etmektedir(Jagose, 2017: 35-36). Öte yandan Whisnant homoseksüel aktivizminin bu tarihten birkaç yüzyıl öncesine dayandığını ileri sürmektedir. Almanya’da ve Avrupa genelinde erkek eşcinselliğinin kriminalize edilmesinin Roma dönemine dayanan geçmişinin 19. yüzyıl yazarları tarafından izinin sürüldüğünü savunan Whisnant, bilhassa 11. ve 12. yüzyılda eşcinsel düşmanlığının hızlandığını ifade etmektedir. Eşcinselliğin yasaklanması yazılı kanunlar arasına bile girmiş (1532’de İmparator Charles V tarafından yayınlanan Constitutio Criminalis Carolina) ve sodomitlerin² mutlak bir suretle ölümle cezalandırılması gerektiği kaydedilmişse de, bu değişmeyen “zulüm hikâyesinin” yıllar içinde azaldığını da belirtmek gerekmektedir. Daha yakın dönem tarihçiler, bu yasalardan herhangi birinin gerçekte ne kadar katı ve tutarlı bir şekilde uygulandığı konusunda şüphe uyandırmışlardır(Whisnant, 2016: 18). Bilhassa John Boswell’in *Hristiyanlık, Sosyal Hoşgörü ve Eşcinsellik* (1980) kitabı, ilk Hristiyan eşcinsellik kınamasının gerçekte ne kadar kesin olduğunu sorgulamaktadır. Salgın ve diğer felaketleri anlamlandırmak için günah keçisi arayanlar sıklıkla “ahlaki panik” gerekçesiyle sodomitleri hedef gösterse de, hemcinsler arası cinsel edimin çoğu zaman yetkililerin dikkatini çekmediği ve Hristiyan din adamlarının bile bu tür eylemleri itiraf edip günah çıkaranlara nispeten küçük cezalar verdiği, yine de resmi kural olarak ölüm cezasının yazılı kaldığı aktarılmıştır. Boswell ayrıca bu süre zarfında yeniden canlanan ve aynı cinsiyetten gelen arzuları doğal olmayan olarak adlandırmanın bir gerekçesi olan doğal

¹ *Homofil* (*homo-philía*), eşcinsel aşkı ifade eden, “homoseksüel” kelimesi türetilmeden önce yaygınlıkla kullanılan ifadedir.

² *Sodomi*, anal ya da oral birleşmeyi, üreme amaçlı olmayan cinsel aktiviteyi ifade eder. Sodomit bu aktivitenin katılımcılarını ifade ettiği gibi “oğlancı” gibi anlamları da bulunmaktadır.

yasa teorisinin olası etkisinden bahsederken 16. yüzyılda günah keçilerini arayan Protestan Reformunun birçok Katolik rahibi de sodomit olarak damgalama fırsatı bulduğunun altını çizmektedir (Boswell, 1980, akt. Whisnant, 2016: 19). Bu dini türbülans döneminde ahlaki paniklerin son derece yaygın olmasının 17. yüzyıl orta Avrupa'sında ortaya çıkan mutlakiyetçi devletler tarafından sürdürülen ölüm cezasının zeminini oluşturduğu açıktır. Bununla birlikte 18. yüzyılda, devlet ve kilisenin özel hayata karışması konusunda şüpheli olan bazı aydınlanma düşünürleri, Yunan filozoflarına ve kültürüne duydukları hayranlığın da etkisiyle, “*doğal olmayan davranışlara*” karşı tiksinti duydukları halde cinselliğin kriminalize edilmesini sorgulamaya tabi tutmuşlardır. 1870’lerden önceki tarihlerde Hössli, Kertbeny, Ulrich gibi yazarlar süregelen erkekler arası eşcinselliğin kriminalizasyonunu eleştiren eserler üretmişlerdir (Whisnant, 2016: 19-21). Dolayısıyla eşcinselliğin tıbbi söyleme dâhil edilip sorunlaştırılmasının homofil hareketteki etkisi yadsınamaz olsa da, böylece Almanya’daki eşcinsel aktivizminin çok daha uzun bir geçmişi olduğu kaydedilmiştir.

LGBTİ+ haklarının erken savunucuları olarak nitelendirebileceğimiz homofil oluşumların genel tutumunun heteroseksist patriarkinin eşcinsellikle ilgili birtakım argümanlarını kabullenip kriminalizasyonunu yumuşatmak ve eşcinsellerin insan olduğunu hatırlatacak argümanlar üretmeye dayanmakta olduğu gözlemlenmiştir. Alman meclisinin 1869’da çıkardığı ceza kanununun meşhur 175. fıkrasının yürürlükten kalkması için mücadele eden Karolyn Maria Benkert’e destek vermek için kurulan, nörolog Magnus Hirschfeld liderliğindeki, eşcinselliği ikili cinsiyet sisteminde hem kadınsı hem de erkeksi özelliklere sahip bir çeşit androjenlikle nitelendirerek “üçüncü bir cinsiyet” olarak nitelendiren Bilimsel İnsancıl Komite; cinsiyet ve cinsel eğitimlerle ilgili çalışmalar yapma amacıyla Havelock Ellis ve Edward Carpenter adında iki seksolog tarafından kurulan İngiliz Cinsellik Psikolojisi Çalışma Topluluğu; eşcinsellerin mental ya da spiritüel bir takım anormallikleri olduğunu kabul eden, fakat öte yandan eşcinsellere karşı oluşan önyargılarla savaşmak isteyen Chicago İnsan Hakları Topluluğu gibi homofil oluşumların, fikir ayrılıkları olsa da, benzer bir tavır ve uzlaşım içinde oldukları gözlemlenmiştir (Jagose, 2017: 36-38). ABD’de 1940-1970 yılları arasındaki cinsel politikaları ve eşcinsel

toplulukları inceleyen D’Emilio, bilhassa 1950’lerde faaliyet gösteren Mattachine Topluluğu ve Bilitis’in Kızları gibi homofil grupların kendi aralarında toplumsal cinsiyetle ilgili görüş ayrılıkları bulunsa da uzun vadede LGBTİ+ mücadelesine katkılarını vurgulamıştır. Mattachine Topluluğu hâlihazırda toplumsal olarak inşa edilmiş olan toplumsal cinsiyet kalıplarının güç ve kontrol mekanizmalarıyla işbirliği içinde çalıştığını ve böylece eşcinsellerin ötekileştirildiğini anlatmak için, Bilitis’in Kızları da egemen lezbiyen kavramlarını dönüştürmek için çalışmalarda bulunmuşlardır. İki grubun da temel argümanları arasında yer alan, eşcinselliğin doğuştan gelen bir özellik olduğuna ilişkin söylemleri sayesinde, eşcinselliğin son derece anormalleştirildiği o dönemde, toplumun şefkatini ve sağduyusunu kazanmayı belli bir oranda başarmışlardır(D’Emilio, 1983:108-125). O dönem için son derece kısıtlı olan bu kazanımların günümüzdeki eşcinsel politik gruplarının faaliyetlerine nedenli katkılarının olduğu çeşitli direnç ve baskı stratejileri belirlenirken ortaya çıkmaktadır.

1969 yılının 27 Haziranında New York’ta faaliyet gösteren bir gece kulübü olan Stonewall Inn’in polis tarafından baskına uğramasıyla bir isyanın fitili ateşlenmiş ve günümüzde bu ayın “Pride Month”¹ olarak anılmasına sebep olacak bir dizi protestoya ve siyasi kalkışım gerçekleşmiştir. Stonewall İsyanının eşcinsel özgürleşmesinde büyük bir dönüm noktası olmasının sebebi, 60’ların sonlarında yaygınlaşmaya başlayan, eşcinsel yönelimlerini bir kenara koyup statükoya karşı çıkmadıkları sürece eşcinsellerin de heteroseksüeller kadar saygın olacağı düşüncesinin bir yanılığı olduğunun farkına varılmasıdır. Stonewall İsyanında daha önceleri çok da öne çıkmayan diğer LGBTİ+ grupların (siyahi LGBTİ+lar, travestiler, transseksüeller gibi) bu mücadelede ön saflarda yer alması da artık daha büyük bir ölçekte değişimin gerektiğini gözler önüne sermiştir. Jagose’un ifadesiyle homofiller toplum tarafından kabul edilebilir eşcinsellik imgeleri sunarak LGBTİ+ hareketin halkla ilişkilerini iyileştirmiş, ancak Stonewall sonrasında eşcinsel özgürleşmesi direnişçileri “heteroseksüel kaygılara yüz vermeyi reddetmiş ve aynılık iddialarıyla yaltaklanmak yerine farklılıklarıyla toplumu dehşete düşürmüştü”, homofillerin savunduğu asimilasyonun aksine açık LGBTİ+ kimlikler etrafında politik stratejiler

¹ Onur Ayı, Türkiye’de “Onur Haftası” olarak kutlanmaktadır.

geliştirmişlerdir(Jagose, 2017: 47). Yine de bir gece kulübünün silahlı baskına uğramasının küresel bir etkiye neden olmasının güç olacağını düşünen bazı teorisyenler arka planda homofil hareketin bu duruma katkısının önem arz ettiğini savunmaktadırlar. Bu katkıyı yadsımayan kuramcılardan biri olan Altman, Eşcinsel Baskı ve Özgürleşme adlı eserinde, Stonewall'un ardından çeşitli eşcinsel özgürleşmeciler örgütlerin siyahi ve kadın örgütleriyle yakın ilişkiler geliştirip ataerkil heteronormatif hegemonyanın baskı ve ayrımcılığıyla mücadeleye girdiğini aktarmış, kendi aralarında ayrışan örgütlerin bile çoğu zaman feminist söylemin çatısı altında buluştuğunu öne sürmüştür(Altman, 2012: 134). Bu noktada lezbiyen feminizmden de bahsetmek gerekmektedir.

Jagose'un ifadesiyle, eşcinsel özgürleşmesinde ve kadın hareketinde az sayıda lezbiyen daima olmuşsa da iki tarafta da marjinalleştirildiklerini hissetmişlerdir(Jagose, 2017: 61). Lezbiyenlerin erkek eşcinsellerle bir tutulmasının süregelen kadın gerçekliğinin silinmesinden başka bir şey olmadığını öne süren çok sayıda feminist bulunmaktadır(Rich, 1986:318). 2. Kadınları Birleştirme Kongresini basıp kendilerini diğer feministlere ifade etme fırsatını yaratan ve sonraları isimlerini "RadikaLezbiyenler" olarak değiştiren "Lavanta Tehdidi" isimli bir grup, *Kadının Tanımladığı Kadın* (1970) bildirisiyle lezbiyenlik ile feminizm arasındaki politik ilişkinin saptandığı bir metni heteroseksüel feministler arasında dolaşıma sokmuş ve lezbiyenliği bir cinsel kimlikten ziyade "politik bir duruş" olarak nitelendirmişlerdir(Jagose, 2017:64-65). Bu bildiride toplumsal cinsiyetin heteroseksüelliğe ve eşcinselliğe eşit derecede zarar verdiği, toplumsal cinsiyetin baskı nedeni değil de sonucu olarak görülmesinin sadece heteronormatif bir ekonomik yapıda anlaşılır olduğu gibi fikirler yaygınlaştırılmış ve lezbiyen feminizmle içselleşmiştir. Savunucularının sıklıkla gerici, kuralcı gibi sıfatlarla anıldığı lezbiyen feminizm aslında çeşitli politik ve teorik duruşlar sergileyerek toplumsal cinsiyete ilişkin önemli çıkarımlarda bulunmuş, sonraları sıklıkla çatıştığı queer teorisinin toplumsal cinsiyetle ilgili argümanlarına da kaynaklık etmiştir(Jagose, 2017: 73-74). Buraya kadarki kısımda anlaşıldığı üzere kimlik üzerinden yürütülen politikalar LGBTİ+ hareketinin tamamını kapsamakta sıkıntı çektiği gibi kendi içinde çatışmalara ve aidiyet sorununa da sebep olmuştur.

Burada Butler'ın ileri sürdüğü tartışmalı kavram performativiteden söz etmek, performativitenin LGBTİ+ hareketine katkısını vurgulamak gerekmektedir. Kariyerinin olgunluk evresinde yayınladığı *Undoing Gender* (2004) adlı eserinde kendini “ikinci dalgaya (feminizm) geç katılan birisi” (Butler 2004: 176) olarak tanımlayan Butler, 90lı yıllarda yayınlanan, kendinden sıkça söz ettiren ve tartışma yaratan, queer teorisinin de temel okumalarından biri haline gelen *Cinsiyet Belası* (1990) adlı çalışmasıyla alana önemli katkılarda bulunmuştur. Butler'ın tartışmalı feminizmi “temel şeylerde anlaşmak gerektiği varsayımını” reddedip, bilakis feminizmin en temel olduğu düşünülen değerlerinin bile tartışmaya açık olduğu ve esasen bu demokratik kakafoninin feminizmi tanımladığı görüşüne dayanmaktadır. Butler'ın feminist anlayışına paralel olarak siyasi anlayışı da iyi, ideal gibi kavramların ötesinde çatışmalı bir varoluş içinde hayatta kalma sorunu etrafında dönmekte ve “Kimin yaşamı yaşam sayılıyor?”, “Tutarlı bir cinsiyet, bir yaşamı yaşanır kılmak için ne kadar ve neden gereklidir?”, “Yeni değerlere yer açıp onu şiddetten koruyarak yaşamı nasıl örgütleyebiliriz?” gibi sorular aracılığıyla bizleri toplumsal dönüşüm üzerine düşünmeye yönlendirmektedir (Özkazanç, 2015:29-30). Butler, kişilerin ancak “toplumsal cinsiyetin idrak edilebilirlik standartlarına uygun bir biçimde cinsiyetlendirildiklerinde idrak edilebilir” halde olduklarının altını çizmiştir (Butler, 2018: 65). Öte yandan toplumsal cinsiyeti inşa eden kültürel yapıları bir yasa ya da yasalar dizisi olarak değerlendirildiğinde, “biyoloji kaderdir” formülasyonunda olduğu gibi toplumsal cinsiyetin sabitlendiğini, dolayısıyla böylece kültürün “kader” haline getirildiğini öne sürmektedir (Butler, 2018:53). Kültürün yaşayan ve dönüşen bir olgu olmasından hareketle performatif siyasetin bu kültürel yapıları alaşağı etmede önemli bir rol oynayacağını ileri sürmektedir. Peki, bu performatiflik tam olarak nedir?

Butler'ın performativite anlayışı, mevcut kategori ve kimliklere dair en temel terimleri “yaratıcı-yenilikçi” ya da “altüst edici” bir biçimde kullanıma, dolaşıma sokarak “tekrar” ya da “yeniden anlamlandırma” yoluyla bu terimlerin kendi dışlarına açılmasına olanak vermek ve kendi yarattığı dışlamalarla ilişkiye geçmesini sağlamak olarak açıklanabilir(Özkazanç, 2015:37). Bunun en başarılı örneği şüphesiz queerdir. Queer teori özünde cinsiyet ve cinsellikle ilgili normların ve sapkınlık kategorilerinin nasıl oluşturulduğunu sorgulamaktadır. Feminizm ve LGBTİ+ siyaseti başta olmak

üzere göçmenlik, sınır politikaları, anti-militarizm, anti-kapitalizm, anti-ırkçılık, anarşizm, Marksizm, radikal demokrasi, sosyalizm, sanat ve psikoloji gibi sayısız alandan beslenmekte ve girdiği bu alanlarda eleştirel ve dönüştürücü bir yöntem olarak yaygınlaşmaktadır. Teoriye adını veren queer kelimesi Türkçede “garip”, “tuhaf”, “yamuk” gibi anlamlara geldiği gibi, İngilizce argoda “ibne”, “iğrenç”, “aşağılık” gibi anlamlarda kullanılan ve dile Almanca çapraz kesen anlamına gelen “quer” kelimesiyle girip türemiştir (Yardımcı ve Güçlü, 2016:17). Böylesi olumsuz anlamlara gelen bir kelimenin tam da Butler’ın önerdiği bir performativite neticesinde kendini yeniden tanımlaması ve geçmiş anlamları yapısökümüne uğratması da teorinin doğasıyla ilgili çok fazla ipucu sunmaktadır. Öte yandan queerin bu kullanımı LGBTİ+ hareketi içindeki ilk muzip çarpıtma değildir. Sorunsallaştırılmış “homoseksüel” sözcüğü yerine İngilizcede “neşeli, şen şakrak” anlamına gelen “gay” kelimesinin homoseksüel anlamında kullanılmaya başlaması da benzer bir performativitenin ürünüdür. Lakin gay kelimesi, kadın ve erkek ikili cinsiyet sistemindeki bir eşcinselliğe işaret ettiği ve yaygın olarak bilhassa erkek eşcinselliği ile ilişkilendirildiği için LGBTİ+ yerine kullanılan bir terim olmamıştır. Bu etimolojik evrimin (“homoseksüel”, “gay”, “lezbiyen” ve “queer”) nihayetinde kullanılan “queer”, artık daha kapsayıcı bir anlama işaret etse de günümüzde hala tartışmaya açık bir konudur.

Jagose’un *Queer Teori: Bir Giriş* (1996) adlı çalışmasında farklı görüşlere yer vererek etraflıca tartıştığı üzere, queerin herkes tarafından kabul edilen tek bir tanımı bulunmadığı gibi, bu terimle ilgili yapılan tanımlamaların çoğu birbiriyle çelişmektedir(Jagose, 2017: 93-122). Queer, LGBTİ+ yerine bir kısaltma olarak kullanılsa da, mevcut gay ve lezbiyen kimliklere dair radikal bir sorgulama ihtiyacından kaynaklanan öznellik, kimlik ve politika arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir görüşte yoğunlaşmaktadır. Queer her ne kadar LGBTİ+ politikası olarak görülmesine de queer altında toplanan bu sorgulama ihtiyacının gay ve lezbiyen öznellikler ile arasında özel bir bağlantının olduğu gerçeği yadsınamaz. Bu bağlamda queerin heteronormativite tarafından yabancılaştırılan cinsel azınlıkları ifade ettiği söylenebilir. Ancak bu, heteroseksüel queerliğin de mümkün olmadığı anlamına gelmemelidir. Öyle ki, normatif cinselliğin dışında tutulan daha çeşitli ve “garip”

pratiklerin (çokaşklılık-çokeşlilik, BDSM, nemfomani, seks işçiliği, pornografi, ya da “cinsel sapkınlık” olarak anılan başka şeyler gibi) queer kapsamında incelendiği söylenebilir. 1980 sonrasında ve 90’larda iki temel değişimin queer teorisinin oluşumunda önemli rol oynadığının altını çizmek gerekmektedir. Bunlardan birincisi temel bir paradigma dönüşümü olarak post-yapısalcılık, Lacan ve post-Lacancı Kristeva ve Irigaray gibi düşünürlerin alana katkıları, ikincisi de Foucault’nun iktidar, öznellik ve cinsellik arasındaki ilişkilere dair psikanalitik bir yaklaşıma karşı yoğun eleştirileri ve takip eden feminist ve queer çalışmalara yön vermesidir. Nitekim günümüzde queere dair tartışmanın en canlı olduğu alanlar, dar anlamda cinsellik tartışmasını aşan ve queer ile feminizm, anti-ırkçılık, anti-militarizm, anti-kapitalizm, anarşizm, Marksizm, radikal demokrasi ve sosyalizm arasındaki çoklu bağlantıları araştıran tartışma alanlarıdır(Özkazanç, 2015: 92-101). Queeri çeşitli cinsel kimlik ve yönelimlere dair bir hak savunusu ya da ataerkil heteronormatif düzene karşı bir siyaset olarak tanımlamak yanlış olacaktır. Aksine queer, tüm toplumsal ve tarihsel mirası yeniden düşünme ve karşıt alternatifler geliştirme aracı olarak görülmelidir. Buradan hareketle doğası gereği queerin, teorileşmeyi reddeden bir teori olduğunu söylemek; kendini ne olduğuyla değil neye karşı olduğuyla ortaya koyduğunu belirtmek mümkündür.

90lı yıllara doğru ve 90lı yıllarda bu gelişmelerin neticesinde toplumun LGBTİ+ bireylere bakış açısında eşcinsellere ve diğer queer kimliklere karşı şefkat ve sempati duygularının yoğunlaştığı, genel tutumun hoşgörüyü evrildiği gözlemlenmiştir. Bu dönem ABD’nin daha muhafazakâr bir rejime sahip olduğu bir dönem olmasına karşın, Stonewall öncesine kıyasla LGBTİ+ bireylerin daha insan onuruna yakışan bir yaşam sürdükleri bilinmektedir. Öte yandan Amerikan Psikiyatri Derneği’nin (American Psychiatric Association) homoseksüelliği DSM-III’ten (Diagnostic and Statistical Manual III) çıkarmasından 20 yıl sonra, 1992’de Dünya Sağlık Örgütü’nün (World Health Organization) homoseksüelliği hastalık kategorisinden çıkarması da küresel olarak LGBTİ+ hareketinin zaferlerinden biri olarak kaydedilmiş ve üreme amaçlı cinselliğe dayalı heteroseksist tıbbi söylemin geçersiz kılınmasına yardımcı olmuştur. Lakin LGBTİ+ hareketinin dünya çapında elde ettiği kazanımlar ve hak eşitliğinin

bağlanmış olduğu politik önkoşulları ve bu önkoşullar arasında öne çıkan ideolojik yakınsama gerekliliğini eleştirenler de olmuştur.

LGBTİ+ ya da queer kültürleri ve politikaları üzerinde neoliberalizmin (hem ekonomik teori hem de sosyal veya kültürel oluşum olarak) derin bir etkisi olmuştur. Neoliberalizm, insan refahının en iyi, güçlü özel mülkiyet hakları, serbest piyasalar ve serbest ticaret ile karakterize edilen kurumsal bir çerçeve içinde bireysel girişimci özgürlükleri ve becerileri özgürleştirerek geliştirilebileceğini öneren bir ekonomik teori olarak tanımlanmaktadır. Neoliberalizm ayrıca sosyal dünyanın pazarlaştırılmış anlayışlarını üreten ve doğrulayan kültürel bir olgu olarak da görülmekte, piyasa değerlerini tüm kurumlara ve sosyal eylemlere yaymayı ve ekmeyi hedeflediği söylenmektedir. Neoliberalizm, temel politik hedef olarak “özgürlük” ve bu özgürlüğün gerçekleşebileceği bir pazar sunmaktadır. Bu vizyon eşcinsel özgürleşmesinden sonraki dönemde LGBTİ+ topluluklarını, tartışmalarını ve toplumsal hareketleri yeniden şekillendirmiştir(Weiss, 2018: 107). Neoliberalizm kendi yarattığı ırksal, cinsiyetli ve cinsel eşitsizliğe dayanmasına karşın bunu seçim özgürlüğü, kişisel sorumluluk ve bireyciliğin mantıklı bir sonucuymuş gibi ortaya koymaktadır. Vatandaşlığı mülkiyet ve serbestlik özgürlüğü olarak yeniden tanımlayan neoliberal ekonomi politikaları sosyal refahı söker, mülk temelli bir mahremiyet hakkını güçlendirir ve yoksul, genç, queer ve transseksüel renk topluluklarının erişebildiği kamu cinsel kültürlerini yok eder. Eşcinsel kimliği endüstriyel kapitalizmin yükselişiyle ilişkilendiren John D'Emilio gibi tarihçilerin çığır açan çalışmalarına dayanarak, neoliberalizmin cinselliğin bazı görünüşlerini kutlayan, onaylayan, destekleyen ve diğer görünüşlerini kısıtlayan, polislik yapan ve cezalandıran yönlerini, Fredric Jameson'ın geç kapitalizm olarak adlandırdığı biçimidir.

Drucker(2015), ticarileştirilmiş batı yönelimli lezbiyen/gay kimliklerinin, dünyada onlarla birlikte var olan diğer LGBTİ+ kimliklerle karmaşık ve çelişkili bir ilişkisi olduğunu öne sürmektedir. Birçok yönden, gay ve lezbiyen kimliklerin, bazen cinsel özgürleşme mücadelelerinde bir referans noktası sağlamış olsalar bile, hala büyük ölçüde orta veya üst sınıf kavramlar olduğunu savunmaktadır. Yüksek gelirli lezbiyenlerin ve özellikle eşcinsel erkeklerin görünürlüğü, dikkatli analiz gerektiren

hassas konuları gündeme getirmektedir. Geç kapitalist kültürde ve aşırı tüketim kültüründe meta fetişizmi, parayı ve sosyal statünün ölçütleri olarak satın alabileceği ürünleri (ve sahip olmayanlar için damgalama, kıskançlık ve kırgınlık vesileleri olarak) imtiyazlı olma eğilimindedir. Bununla birlikte, bu statü belirleyicileri, birikmiş sermayeye sahip olmak ve kurumsal ve devlet aygıtlarında anahtar güç pozisyonlarını işgal etmek gibi, kapitalizm altındaki gerçek servet ve güç ölçümleriyle karıştırılmamalıdır. Bu koşullar göz önüne alındığında eşcinsel insanlar küresel yönetici sınıfta açıkça mevcut ve hatta giderek daha fazla kabul görse de, “düz” (straight) olarak tanımlananların, özellikle aile bağları ve diğer yakınlık ağlarından türetilen bir takım önemli avantajları halen vardır(Drucker, 2015: 238-239). Öte yandan transseksüeller söz konusu olduğunda durumun farklı olduğu gözlemlenmektedir.

Transseksüeller birçok toplumda giderek kabul gördüğü gibi, queerler tarafından uygulanan toplumsal cinsiyet belirsizliğini ve cinsiyet yıkımını ortadan kaldıracak veya en aza indirecek şekilde tanımlanma eğilimindedirler. Bu sınırlı hoşgörü bir dışlama mekanizması olabilir ve iktidar ilişkilerinin gizemine hizmet edebilmekte, trans insanlar için hoşgörü ve sempati tutumları özellikle lezbiyen/gay topluluklarından dışlanmalarını ve diğer insanlarla olan marjinalleşmelerini ve güç eksikliklerini maskeleyebilmektedir. Dolayısıyla bu durum trans bireylerle diğer lezbiyen, gay ve biseksüel bireyler arasında bir nevi bir çeşit duvar örebilmektedir. Bu noktada herkesle olduğu gibi, trans insanlar için de sınıfın toplumsal cinsiyetin anlamını etkilediği bir geç-kapitalist gerçekliğe işaret etmek gerekmektedir. New York’ta FTM¹ bir transseksüel yönetici, Mumbai’deki bir hicap seks işçisinden çok farklı bir toplumsal konumdadır. Transseksüel yazarlar ya da sanatçılar, az ya da çok marjinal, az ya da çok müreffeh, çeşitli sosyal konumlara erişebilmektedir. Ancak farklı transseksüel kalıplar, Fordizm altında ortaya çıkan lezbiyen/gay kimliğinin kökten yıkıcı olduğunu, herşeyi kapsayan bir kısaltma olarak LGBTİ+’nın başarılı bir şekilde tek bir sosyal alanda herkesi kapsayamayacağını, büyük ya da az ölçüde göstermektedirler. Kendini “düz” (yani “yanlış bedende doğmuş”) olarak tanımlayan transseksüeller sıklıkla lezbiyenler, gayler veya biseksüellerle ne gibi bir ortak yönleri

¹ “female-to-male”, kadın cinsiyetinden erkek cinsiyetine geçiş yapan

olduklarını sorgulamaktadırlar(Drucker, 2015: 273-274). Koyama'nın 2001'de yayınladığı Transfeminist Manifesto ile yaygınlaşan transfeminizm kavramı bu nedenle önemlidir. Koyama'nın "özgürlüklerinin tüm kadınların özgürlüğüyle ve ötesiyle bağlantılı olduğunu düşünen trans kadınlar tarafından ve onlar için bir hareket" olarak nitelediği bu aktivist hareketin diğer translara, interseksüellere, trans erkeklere, trans olmayan kadınlara, trans olmayan erkeklere ve trans kadınların ihtiyaçlarına sempati duyan ve trans kadınlarla ittifaklarının kendileri için gerekli olduğunu düşünen diğerlerine açık olduğunu belirtmiştir(Koyama, 2003: 163-164). Lakin transfeminizm özerkliğini tahsis eden bir toplumsal hareket ve çalışma alanı oluşturduğu gibi queer teorisinin şemsiyesi altında düşünülebilir.

Her ne kadar trans bireyler lezbiyen veya gaylerden daha düşük bir sosyal sınıfta konumlanma eğiliminde olsalar da, bilhassa yoksul ülkelerde gay ve lezbiyenlerin küresel olarak tanımlanan orta-üst sınıf eşcinsel normallğine sorunsuz bir biçimde erişebildiği anlamına gelmemektedir(Drucker, 2015: 276). LGBTİ+ hareketinin politik örgütlenme biçiminin geç kapitalist bir görünümü olarak "homonormativite" olarak Duggan tarafından adlandırıldığı şey, baskın heteronormatif varsayımlara ve kurumlara itiraz etmeden onları yücelten ve sürdüren, içselleştirme ve tüketime saplanarak durağanlaştırılmış bir eşcinsel seçmenlik ve depolitize edilmiş, özelleştirilmiş bir gay kültürünü biçimlendiren bir cinsel politikadır(Duggan, 2003: 50). Yani ana akım LGBTİ+ savunuculuk örgütleri bireysel ve aile temelli hakları izlemiş ve baskıcı sistemlerin sökülmesi veya cinsel özgürlük veya hazzın teşvik edilmesi için özgürlükçü veya radikal taleplerden uzaklaşmıştır. Bu vizyonun 2010'lu yıllar boyunca ABD'de ulusal hareketin birincil hedeflerine eşcinsel evlilik ve aile kurma hakları, pazar /kültürel görünürlük, orduya katılım ve nefret suçları karşısında güvenlik mevzuatı gibi yansımaları görülmektedir(Weiss, 2018: 108-109). Buna karşın homonormativitenin yaygınlaşması, daha büyük toplumların daha az heteronormatif olduğu anlamına gelmez; aksine homonormativite heteroseksüel normu yansıtmakta ve ona uyum sağlamaktadır. Geç kapitalizmin süper-çokkültürlülük özelliği, büyüyen İslami dünyada ve Afrika'da ve dünyanın ırksallaştırılmış diğer bölgelerinde homofobik tepki dalgalarını körükleyen, artan etnik kökene dayalı veya ırksal eşitsizliği neredeyse hiç gizlememektedir. Emperyalist

lkelerde de, bazı lezbiyen ya da gay insanların topluma entegrasyonunun ilerlemesine karşı tepkiler, ngrlemeyen ve hatta bazen vahşı bir biimde gerekleřmeye devam etmektedir(Drucker, 2015: 220). Buna rnek olarak 2016’da ABD’nin Orlando eyaletinde, Pulse adlı bir eřcinsel gece kulbne dzenlenen silahlı saldırı ve uluslararası basında aynı lde yer bulan ya da bulamayan diğerk řiddet olayları akıllara gelmektedir.

İnternet teknolojilerinin yaygınlařmasıyla ortaya ıkan feminizmin drdnc dalgasında eřitli grnrlk ve temsil politikalarının nasıl iřlediğine ve LGBTİ+ hareketinin iinde bulunduğufaza dair aıklamalara ilgili bařlık altında yer verilmiřtir. Buraya kadar sunulan izlekten yola ıkarak LGBTİ+ hareketinin ve queer teorisinin grnmnde belirleyici faktrlerin neoliberal ya da Jameson’ın tabiriyle ge kapitalist dnyanın poplizmi ve postmodernliğinin ‘zgrleřtirme’ vaadi olduğufylenebilir. Geline n noktada LGBTİ+ topluluğunun kazanımlarının ge kapitalist sermaye ile olan iliřkisine dayandığı fylenebilir. Nitekim temel hak ve zgrlkleri kapsayan yasal değışiklikler beklentisi ve karřılığıyla LGBTİ+ hareketinin de zamanla ge kapitalist sisteme nasıl adapte olduğufu blmde tartıřılmıřtır. Buradan anlařılacağı zere doğada LGBTİ+ kimlikleri ve ynelimleri sorunsallařtıran tek tr olan insan ırkı, bu kimlikleri yeniden sisteme entegre etme yollarını geliřtirmektedir.

1.3. Enformasyon ağı ve Bilgi Toplumu

Fransız ihtilali ve sanayi devrimiyle bařlayan yakın ağı tanımlamaya ynelik ne srlen kavramların arasında ne ıkan bařlıca konular enformasyon ağı, bilgi toplumu, ağı toplumu gibi toplumsal dnřm eřitli řablonlarla ifade etmeyi amalayan teorilerdir. Gnmz dnyasının iinde bulunduğufambiyansı tanımlayan bu kavramların, enformasyon teknolojilerinin geliřimine dayanan tarihi son yıllarda o kadar ok anlatılmıřtır ki Castells bile bu tarihsel yky tekrar anlatmanın artık pek gerekli olmadığını vurgulamaktadır(Castells, 2008:49). zetle değınilecek olursa ikinci dnya savařı sırasında geliřtirilen bilgi teknolojilerinin eřzamanlı olarak dnyanın drt bir yanında hızla geliřtirilmesi sonucunda bilgisayarların ve elektronik sistemlerin yaygınlařmasıyla birlikte bilginin ok hızlı ve etkin bir biimde iřlenmesi, saklanması ve yayılması ile birlikte enformasyon ağı olarak nitelendirilen bir dnem

başlamıştır. Bahsi geçen enformasyon teknolojilerinin başında bilgisayar ve internet teknolojileri olsa da televizyon ve radyo gibi daha eski teknolojilerin de daha ileri bir seviyeye taşınması ve yaygınlaşması, dünyanın işleyişini neredeyse tamamen değiştirmiştir.

Kapitalist seri üretimin bir sektör haline getirdiği bilgi teknolojilerinin nispeten kolayca erişilebilir olmaya başladığı bir zaman çizgisinin dünyayı ve dünya toplumlarını dönüştürmesi, tarihte eşi benzerine rastlanmamış bir hızda gelişmiştir. Bilginin üretimi, kullanımı, dağıtımı, manipülasyonu ve entegrasyonunun en önemli faaliyet haline geldiği bu yeni toplum düzenine birçok kuramcı ‘bilgi toplumu’ adını vermiştir. Bu toplumun temel itici güçleri; eğitim, ekonomi, sağlık, hükümet, savaş ve demokrasi düzeylerini de içine alacak şekilde tüm sosyal örgütlenmeleri her nasılsa dönüştürmeyi başaran bilgi ve iletişim teknolojileridir. Sanayi devrimi ile başlayan kapitalist seri üretim artık bilginin seri üretimi ve dağıtımını da kapsamaktadır. Sanayi toplumunun halefi olarak görülen bilgi toplumu, buraya kadar bahsi geçen postmodern toplum, gösteri toplumu gibi kavramların yanı sıra bilgisayar toplumu ve bilgi toplumu, dijital devrim ve enformasyon çağı, ağ toplumu ve akışkan modernite gibi kavramları da içine alan bir olgudur. Bilgi toplumunun hala evrensel bir tanımı bulunmamakla birlikte tüm bu kavramların farklı açılardan tanımlamaya çalıştığı bir terim olduğu söylenebilir.

Birçok kuramcının hemfikir olduğu üzere kavrama dair temel dönüşüm 1970’lerden sonra görünür bir hal almıştır. Bu yıllar aynı zamanda metalara dayalı bir ekonomiden bilgiye dayalı bir ekonomiye doğru küresel bir geçişin olduğu yıllar olmuştur(Drucker, 2000: 263-264). Meta üretiminin ekonomik ağırlığını paylaşan, bilgi ve hizmet üreten sektörlerin artışı, bu sektörlerde çalışan insan sayısının diğer sektörlerle kıyasla istatistiksel olarak artışı bile bu dönüşümü onaylar bir niteliktedir. Post-endüstriyel (sanayi sonrası) toplumu tanımladığı çalışmasında Bell, sanayi sonrası toplumun bir hizmet toplumu olduğunu ve istihdam edilen çalışanların çoğunun üretime dâhil olmadığını, bu toplum düzeninde kas gücü ve enerjinin yerini bilginin aldığını öne sürmüştür(Bell, 1999: 208-212). Bilgi toplumuna geçiş ve kültürün değişimi, sembolik malların üretimi ve değerlerin, ihtiyaçların, temsillerin; maddi mal ve hizmetlerin yerine geçmesiyle ilişkilidir. Burada belirleyici nokta sanayi sonrası toplumda tüm

ekonomik sistemin, toplumun kendi üzerine müdahalesinin nesnesi olmasıdır. Bilgi bir metaya dönüşmüştür, sanayi sonrası toplumun sıradan üyeleri için bile bilgi erişilebilir bir konuma gelmiştir. Lyotard, bilgi teknolojilerinin topluma yayılması sonucunda merkezileşmiş yapıların ve grupların büyük anlatılarının kırılarak dağılacağını öngörmüştür, bunu da postmodern durum ya da toplum olarak nitelendirmiştir(Lyotard, 1984: 5-15). Bir sonraki bölümde yeni medyayı tartışırken bu öngörünün, öyle ya da böyle, gerçeklikle tutarlılık içinde olduğunu ifade etmek mümkün olacaktır.

Çağdaş toplum, bilimsel ve teknolojik bilginin tüm yaşam alanlarına ve kurumlarına geniş çapta nüfuz etmesine dayanan bir bilgi toplumu olarak tanımlanabilir(Böhme & Stehr, 1986: 8). Bilgi sosyal eylem için bir kapasite oluşturmaktadır. Bilim üretken bir güç haline gelmiştir. Bilgi artık makinelerde şekillenmekten ziyade önceden doğasına uygun hale getirilmiş, bilgiyi temsil eden belirli tasarım ve programlarda yeniden düzenlenmektedir ve bilgi toplumunun ekonomisi büyük ölçüde maddi girdiler tarafından değil, sembolik veya bilgiyle alakalı girdiler tarafından yönlendirilmektedir. İmalat gibi düşük bilişsel beceri gerektiren meslekler ve işler zamanla azalmış, bilgi ile çalışmayı gerektiren çok sayıda meslek ve çalışma alanı ortaya çıkmıştır(Böhme & Stehr, 1986: 11-23). İnsanlığı değiştiren üç önemli ekonomik dalga olduğunu ileri süren Toffler (bunlar bin yıllık süreçte tarım devrimi ile başlayan birinci dalga, üç yüz yıllık süreçte endüstri devrimi ile başlayan ikinci dalga ve endüstri devriminin sona ermesiyle başlayan, içinde bulunduğumuzu öne sürdüğü üçüncü dalgadır), verileri, bilgileri, görüntüleri, sembolleri, kültürü, ideolojiyi ve değerleri geniş ölçüde kapsayan tek bir kelimenin, eyleme geçirilebilir bilginin üçüncü dalga ekonomisinde merkezi kaynak olduğunu savunmuştur(Toffler, 1984: 29-30). Tüm bunların ışığında yirminci yüzyılın sonunda ağ toplumu kavramı, bilgi toplumu teorisinde son derece önem kazanmıştır.

Bilgi toplumu, postmodern toplum, ağ toplumu, post-endüstri toplumu gibi dile getirilen kavramların temel eleştirisi, tamamen yeni bir topluma girmiş olduğumuz izlenimini yaratmaları yönünde olmuştur. “Eğer daha fazla bilgi varsa, o zaman neden karşımızda radikal olarak yeni bir şeye olduğunun önerildiğini anlamak zordur”(Webster 2014: 24). Frank Webster gibi eleştirmenler, bu yaklaşımların,

çağdaş toplumun 100 veya 150 yıl önceki gibi toplumla hiçbir ortak yanı yokmuş gibi, süreksizliği vurguladığını savunmuşlardır. Bu varsayımlar ideolojik bir karaktere sahiplerdir çünkü değişim hakkında hiçbir şey yapamayacağımız ve mevcut siyasi gerçeklere adapte olmamız gerektiği görüşüne yakınlaşmaktadırlar. Bu eleştirmenler, çağdaş toplumun öncelikle ekonomik, politik ve kültürel sermaye biriktirmeye yönelik kapitalist bir toplum olduğunu savunmaktadırlar. Bilgi toplumu teorilerinin toplumun bazı önemli yeni niteliklerini (özellikle küreselleşme ve enformasyon) vurguladığını kabul etmekle birlikte bunların genel kapitalist yapıların nitelikleri olduğunu gösteremediklerini iddia ederler. Webster gibi eleştirmenler değişimi karakterize eden sürekliliklerde ısrar etmişlerdir. Bu şekilde Webster, kapitalizmin farklı dönemleri arasında 19. yüzyılın “laissez-faire” (bırakın yapsınlar) kapitalizmi, 20. yüzyılda kurumsal kapitalizm ve 21. yüzyıl için de bilgi kapitalizmi olarak ayırım yapmaktadır(Webster, 2014: 350). Diğer akademisyenler ise bilgi kapitalizminden söz etmeyi tercih etmişlerdir. Castells, bilişimciliği "temel üretkenlik ve güç kaynakları" haline gelen "bilgi üretme, işleme ve aktarma" ile karakterize edilen yeni bir teknolojik paradigma olarak görmüş, bundan bir gelişim tarzı olarak bahsetmiştir. Neredeyse yüzyıllık bir süreci kapsayan araştırmaları sonunda elde ettiği veriler, istihdamın ve mesleki yapının bu çerçevedeki dönüşümüne gözler önüne sermiştir. Dünya ekonomisinin çekirdeğini oluşturan ileri kapitalist toplumlarda ekonominin tarım ve sanayiden uzaklaşarak daha yüksek yönetsel beceriler gerektiren hizmet sektörlerine yöneldiği bilinen bir eğilimdir. Lakin Castells'in araştırmasını ilginç kılan çıktılarında biri ise bilgi işlem aracılığıyla tüm ekonomik pazara yayılan bilgi üretimi sürecinin verimliliğin ve büyümenin kaynağını oluşturmasıdır. Dolayısıyla ekonomik ilerlemenin sonucunda istihdam ve üretim, hizmet odaklı bir hal almakta, tarım ve imalat sektöründeki istihdam ve işler ciddi ölçüde azalmaktadır. Nitelikli bilgi ve enformasyona dayalı ekonominin getirisiyle toplumun yapısında merkezi konuma beyaz yakalıları da denilebilecek, yöneticiler ve bilginin nitelikli kullanıcıları geçmektedir(Castells, 2008: 276-278). Garnham ise Castells'in teknolojik determinist tutumunu eleştirmiş, yaklaşımının toplumu somutlaştıran bir ‘teknolojinin toplumu’ diyalektiğine dayandığını öne sürmüştür(Garnham, 1998: 102). Ancak Castells yeni bir "gelişme tarzının" yükselişinin kapitalist üretim tarafından, yani toplum tarafından şekillendirildiğini, teknolojinin toplumun tek itici gücü olmadığını savunmuştur.

Çağdaş toplumun, maddi olmayan emeğe dayanan kapitalist egemenliğin tekil küresel mantığıyla karakterize edilen bir İmparatorluk olduğunu savunan eleştirmenler de bulunmaktadır(Hardt & Negri, 2001: 28-29). Maddi olmayan emek kavramı ile Hardt ve Negri, Marksist çağdaş kapitalizm açıklamalarına bilgi toplumu söylemi fikirlerini sunmuşlardır. “Maddi olmayan emek” ise bilgi, iletişim, ilişki ya da duygusal tepki gibi maddi olmayan ürünleri yaratan emek ya da hizmetler, kültürel ürünler gibi çeşitli bileşenlerden oluşmaktadır. Maddi olmayan emeğin iki farklı formundan bahseden Hardt ve Negri, entelektüel emek içinde fikirler, semboller, kodlar, metinler, dilbilimsel figürler, imgeler, vb. üretiminin bulunduğunu, duygusal emek içinde ise rahatlık, esenlik, memnuniyet, heyecan, tutku, sevinç, üzüntü, vb. gibi duyguların üretiminin ve manipülasyonunun bulunduğunu öne sürmüşlerdir(Hardt & Negri, 2001: 289-294). Genel olarak, bilgi toplumunun neo-Marksist açıklamalarına ortak olarak, bilgi, bilgi teknolojileri ve bilgisayar ağlarının kapitalizmin yeniden yapılandırılmasında ve küreselleşmesinde ve esnek bir birikim rejiminin ortaya çıkmasında rol oynadığını vurgulanmaktadır. Yeni teknolojilerin yapısal işsizliğe, artan yoksulluğa, sosyal dışlanmaya, refah devletinin ve işçi haklarının deregülasyonuna, ücretlerin ve refahın düşürülmesine ve daha bir dizi toplumsal düşmanlıklara sebep olabileceğini öngörmüş ve uyarılarda bulunmuşlardır.

Bilgi toplumu, ağ toplumu, bilgi kapitalizmi, post-endüstriyel toplum, ulusötesi ağ kapitalizmi, postmodern toplum gibi kavramlar, çağdaş sosyolojide çağdaş toplumun karakteri ve teknolojilerin, bilginin rolü üzerine canlı bir tartışma olduğunu göstermektedir. Bilgi toplumu teorisi, bilgi ve bilgi teknolojisinin toplumdaki rolünü, çağdaş toplumu tanımlamak için hangi anahtar kavramların kullanılacağı ve bu kavramların nasıl tanımlanacağı sorusunu tartışır. Çağdaş sosyolojinin özel bir dalı haline gelmiştir.

1.3.1. Ağ Toplumu ve Kültürel Üretim Biçimlerine Yansıması

Ağ toplumu kavramı ağa bağlı dijital bilgi ve iletişim teknolojilerinin yayılmasıyla sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel dönüşümleri açıklamayı hedefleyen bir kavramdır. Bu fikrin entelektüel kökenleri, modernleşme ve endüstriyel kapitalizmin karmaşık ilişki, organizasyon, üretim ve deneyim kalıpları üzerindeki etkisini analiz eden Georg Simmel gibi erken sosyal kuramcılarının çalışmalarına kadar uzanmaktadır.

Ağ toplumu terimi, Jan Van Dijk'ın 1991'de yayımlanan *De Netwerkmatschappij* (Ağ Toplumu) kitabında, Manuel Castells'in 1996'da yayınlanan *The Information Age: Economy, Society and Culture* (Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür) üçlemesinin ilk cildi olan *The Rise of the Network Society* (Ağ Toplunun Yükselişi) kitabında üretilmiştir. James Martin'in 1978'deki eserine adını veren *The Wired Society* yani 'kablolu toplum' olarak kullandığı terimle neredeyse benzeşen ağ toplumu terimi, kitle iletişim araçları ve telekomünikasyon ağlarıyla birbirlerine bağlanmış bir toplumu betimlemek için kullanılmıştır.

Van Dijk ağ toplumunu, sosyal ve medya ağlarından oluşan bir kombinasyonun bireysel, örgütsel, toplumsal her düzeydeki ana örgütlenme biçimlerini şekillendirdiği çağdaş toplum olarak tanımlamıştır. Bu tür bir toplumu fiziksel birliktelik içinde örgütlenmiş gruplar, örgütler ve topluluklar (kitleler) tarafından şekillendirilen kitle toplumuyla karşılaştırmaktadır. Sosyal ağların insanlık kadar eski olduğunu savunan Van Dijk, öncelikle ticari ağların, sonrasında ulaşım ve üretim ağlarının birbirlerine eklemlenerek yirminci yüzyılda enformasyon ve iletişim ağlarının geliştiği ve toplumun artık bir ağ toplumuna dönüştüğünü ileri sürmektedir. Van Dijk için ağlar, toplumun sinir sistemi haline gelmiştir. Ağlar toplumun her düzeyine hizmet etmekte ve bu katmanları birbirlerine bağlamaktadırlar (Van Dijk, 2018: 75-76). Manuel Castells ağ toplumu kavramını kapitalist dönüşüme bağlarken (Castells, 2008: 16), Van Dijk bunu doğa ve toplumdaki ağların giderek artan genişlemesinin ve kalınlaşmasının mantıksal bir sonucu olarak görmektedir.

Castells için bilgi, yaygınlık, esneklik ve yakınsamanın yanı sıra ağ mantığı bilgi teknolojisi paradigmasının merkezi bir özelliğidir. Castells'e göre bilgi toplumunun temel özelliklerinden biri olarak ağ toplumu kavramını açıklayan, bilgi toplumunun yapısında bulunan ağ mantığıdır. Tarihsel bir eğilim olarak enformasyon çağında ağlar etrafında baskın süreçler ve işlevler giderek daha fazla örgütlenmekte, ağlar toplumların yeni sosyal morfolojisini oluşturmakta ve ağ mantığının yayılması üretim, deneyim, güç ve kültür süreçlerindeki operasyon ve sonuçları önemli ölçüde değiştirmektedir. Castells'e göre ağ toplumu enformasyonelizmin bir sonucu olan teknolojik bir paradigmadır (Castells, 2008: 269). Castells ağların modern toplumun temel birimleri haline geldiğini öne sürmektedir, ancak Van Dijk bu iddiadan

kaçınmıştır; onun için bu birimler hâlâ bireyler, gruplar, kuruluşlar ve topluluklardır lakin giderek artan bir şekilde ağlarla bağlanabilmektedirler(Van Dijk, 2018: 71). Ağ toplumu çoğu zaman bilgi toplumu iddiasından daha ileri gitmektedir. Castells çağdaş toplumları tanımlayanın tamamıyla teknoloji değil, aynı zamanda ağ toplumunu oluşturan kültürel, ekonomik ve politik faktörler olduğunu savunmaktadır. Din, kültürel yaşanmışlık, siyasi oluşumlar ve statüko gibi etkilerin ağ toplumunu şekillendirdiğini öne sürmektedir(Castells, 2008: 275). Dolayısıyla bu etkiler toplumları yükseltebileceği gibi engelleyebilmektedir de. Ancak Van Dijk bilginin çağdaş toplumun özünü oluşturduğunu ve ağların bu toplumun örgütsel biçimlerini ve yapılarını şekillendirdiğini savunmuştur.

Müthiş bir hızla gelişen ve yaygınlaşan bilişim teknolojileri, zaten ikinci dünya savaşı sonrasında sınır ötesi politikalarla yaygınlaşan ve küreselleşen ekonomik ve siyasi örgütlenmelerin sayısal altyapılarla desteklenerek her türlü iletişim ve yönetim süreçlerinin hız ve eşzamanlılık kazanmasına olanak sağlamış, küreselleşme kavramına yeni bir boyut kazanmıştır. Castells küreselleşmenin etkisinin emek ve üretim ilişkilerinin ağ müesseseleri içinde, bu müesseseler etrafında yaşanan teknolojik ve yönetsel dönüşümler üzerinden tüm topluma yansıdığını ileri sürmektedir(Castells, 2008: 271). Bunun temel nedeni ise kapitalizmin bir uzantısı olarak ağ toplumunun da yapısal temelinde çalışma sürecinin bulunmasıdır. Bu durumda McLuhan'ın kitle iletişim araçları sayesinde insanoğlunun zaman ve mekân sınırlılıklarını aşarak gerçekliğin sanal uzamda herkes tarafından erişilebilir olduğu biçimiyle içinde yaşadığımızı iddia ettiği 'küresel köy' artık kurumları, şirketleri, devletleri ve diğer tüm toplumsal örgütlenme biçimlerini de içine alarak çok daha kapsamlı ve karmaşık bir ağların katmanlaşmasıyla küresel bir metropole evrilmiş olabilir mi? Bu soruya yanıt bulmak için kısaca açıklamak gerekirse, Kanadalı medya teorisyeni McLuhan'ın öne sürdüğü gibi kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ve enformasyon akışının zaman ve mekân sınırlarını aşması sonucunda dünyanın küresel bir köy haline gelmesi, enformasyon çağının geçmişle arasındaki temel farkları ortaya koyan özelliklerinden biridir(McLuhan, 1994: 93). İletişim camiasında son derece yaygın olarak bilinen ve tartışılan küresel köy kavramı günümüzde hala güncelliğini ve geçerliliğini koruyan bir yaklaşımdır. Castells'in McLuhan'a eleştirisi, küresel

köyün etkileşimden ziyade tek yönlü bir iletişime dayalı yaklaşımıdır. Bilgi-işlem olarak da bilinen bilişim pratikleri, tek yönlü kitlesel iletişimin ötesine geçmiş ve yeni medyanın da temel prensibini oluşturan etkileşimi merkezi bir konuma getirmiştir(Castells, 2008: 458). İletişim teknolojilerinin aldığı son fazda dünya toplumlarına olan etkilerini ve stratejilerini tartışacağım sonraki bölümlerde bu soruyu hatırlamak gerekecektir.

1.3.2. İnternet ve Yeni Medya Aracılığıyla Dijitalleşen Gerçeklik

Bilişim teknolojilerinin yakın geçmişte kat ettiği yol insanlık tarihi için büyük önem taşımaktadır. İnternet, içinde yaşadığımız zamanı ve toplumları küresel çapta derinden etkileyen, insanların alışkanlıklarını ve geleneklerini neredeyse tamamen yeniden şekillendiren en önemli teknolojik gelişmelerden biridir. Bilgisayarlar ve akıllı cihazlar aracılığıyla iletişimin bel kemiği internettir.

İlk olarak stratejik askeri kullanım ve akademik araştırmalar için tasarlanan internet, zaman içinde tüm dünya toplumlarının erişebildiği bir kamusal alana dönüşmüştür. World Wide Web (WWW, dünyayı saran ağ, kısaca web) ön tanımıyla internet, bilhassa son otuz yılda dünyanın politikadan dine, seksten alışverişe, araştırmadan yayıncılığa, akla gelebilecek neredeyse her türlü etkileşim biçimini kapsayan milyarlarca elektronik ağı ifade etmektedir. Bu ağların doğal kapasitesi gereği kurumsal iletişim, kişilerarası iletişim, siyasal iletişim ve diğer iletişim türlerinin bu kanalla uygulanması mümkün olmakla kalmayıp, hatırı sayılır bölümü örgütsüz ve amaçları kullanıcılar tarafından çeşitlenen bir şekilde gerçekleşmektedir. Devletlerin çıkarları ve ticari çıkarlar da tam olarak bu çeşitlilikle kesişmekte, mesaj niteliği ve katılımcı niceliği çoğaldıkça kitlesel etkiler bir o kadar artmaktadır. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde internet kullanımının yaygınlaşması, internet ağının devletlerin de teşviki ile ülkeleri kaplaması, internet erişimi olan teknolojik cihazların önceye nazaran daha ulaşılabilir bir hale gelmesi ve insanların kolaylıkla bu teknolojilere ulaşabilmesi, bu yeni iletişim araçlarının yapısını, ağın mimarisini, bu küresel ağa bağlanabilen toplumların kültürünü ve iletişim biçimlerini sonsuza dek değiştirmiştir. Bahsi geçen ağın mimarisi kamunun yaygın kullanımını ve erişimini desteklemekle kalmayıp dijital ortamda kendilerini etkin bir biçimde var etmelerine karşın hükümetlerin ve toplumsal eşitsizliklerin kısıtlamalarını aşarak, finansal kısıtlamaları

da ciddi bir ölçüde kontrol altına almayı başarmaktadır(Castells, 2008: 471-473). Van Dijk, yeni medyanın önemli bir bölümünü oluşturan sosyal ağların oluşumuna ve desteklenmesine olanak tanıyan Web 2.0 teknolojisinin demokratik bir araç olarak görülmesine sebep olan özelliklerini şu şekilde sıralamıştır (Van Dijk, 2018: 156):

- Televizyon, radyo, gazete gibi kitle iletişim araçlarından farklı olarak internet interaktif bir ortam sunmakta ve tek taraflı iletişim modelinin sınırlarını aşmaktadır.
- Kullanıcıların pasif birer özne olmaktan (dinleyici, izleyici, okuyucu gibi) çıkarak katılımcılara dönüşmelerine, aktif ve yaratıcı roller üstlenmelerine olanak sağlamıştır.
- Örgütsüz, bireysel kullanıcıların, geleneksel kitle iletişiminden farklı olarak, bu iletişim sürecinin merkezinde yer alarak, eşik bekçilerinin değil de kendilerinin tayin ettikleri, politikadan medyaya kadar, neredeyse her türlü gündemi belirleyebilmelerine olanak sağlamıştır.
- İnternetin anonim doğası gereği uzmanlığın kanıtlanması zorunludur, bu sebeple prensipte her kullanıcının eşit olduğu bir atmosfer sağlamak ve kanaat önderleri eşik bekçileri tarafından değil de kamunun onayı ile atanmaktadır.
- Bireysel girişimler ya da işletmeler yerine neredeyse her türlü ürünlerin kolektif olarak çevrimiçi bir şekilde yaratılmasına, oluşturulmasına ve yayılmasına olanak sağlayan bir ağ aracıdır.

Yukarıda bahsedilen özellikler, aynı zamanda yeni medyanın geleneksel medyadan nasıl farklılaştığını açıklayan özelliklerinden bazılarıdır. Etkileşim, yeni medyayı anlamada merkezi bir kavram olarak düşünülebilir, ancak farklı medya biçimleri farklı etkileşim derecelerine sahiptir. Burada yeni medyanın kabul görmüş farklı tanımlarını ele almak ve ağ toplumunun geldiği son noktada sosyal ağlardan bahsetmek, çeşitli örneklerle birlikte sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik önemini tartışmak gerekmektedir. Bunu yaparken de Marshall McLuhan gibi yazarlar ve filozofların gelişimine katkı bulunduğu medya teorisini hatırlamak, yeni medyanın doğasını çözümlemekte etkili olacaktır.

McLuhan'ın "Aracı mesajdır" bildirisi (McLuhan, 1994: 7-21), 'içerik'ten ziyade insanların dünya ve toplum üzerindeki deneyimleri üzerinde çok sık göz ardı edilen etki ortamına ve teknolojiye dikkat çekmiştir. Burada asıl söylenmek istenen, belirli bir medyanın hangi formda ve ne ölçüde gönderilen mesajın kalitesini etkilediğini ve bir medyanın özgüllüğünün mesajın anlaşılmasının altında yatan bilişsel süreçleri ne şekilde etkilediğini belirleme ihtiyacıdır. Yaklaşık olarak son otuz yılda, internet ve dijital oyunlar gibi dijital teknolojilerin kullanımına dayanan medya kullanımındaki dönüşüm bu bağlamda aracının, yani ortamın önemini vurgulamaktadır. Ancak, bu örnekler yeni medyanın sadece küçük birer temsilidir. Dijital bilgisayarların kullanımı, dijital televizyon ve çevrimiçi yayınları ortaya çıkardığı gibi, 'eski' medyayı da dönüştürmüştür. Matbaa gibi geleneksel medya formları bile Adobe Creative Cloud gibi çeşitli masaüstü yayıncılık araçları ve görüntü işleme yazılımlarının, gerekli teknolojilerin kullanılmasıyla dönüştürülmüştür. Bugün gelinen noktada gazetelerin ve dergilerin başarısı bile tiraj ve satışlar ile değil, tıklanma ve sosyal ağlar üzerindeki etkileşim istatistikleriyle ölçümlenmektedir.

Yeni medya, işlev görmesi ve yeniden dağıtımı için bilgisayar veya akıllı sistemlere ihtiyaç duyan medya biçimleridir. Yeni medyanın bazı örnekleri bilgisayar animasyonları, bilgisayar oyunları, insan-bilgisayar etkileşimleri için tasarlanan arayüzler, interaktif bilgisayar kurulumları, web siteleri ve sanal dünyalardır. Yeni medya genellikle televizyon, radyo ve yazılı basın gibi "eski medya" ile tezat oluştursa da, iletişim ve medya çalışmalarındaki çoğu akademisyenler eskilik ve yeniliğe dayalı esnek olmayan ayrımları eleştirmektedirler. Yeni medya, dijital yayın veya etkileşimli süreçleri mümkün kılan teknolojiler içermedikçe analog yayın televizyon programları, uzun metrajlı filmler, dergiler veya kitapları kapsamaz.

Yeni medyanın yükselmesi, tüm dünyadaki insanlar ve internet arasındaki iletişimi artırmıştır. İnsanların bloglar, web siteleri, çevrimiçi oyunlar, videolar, resimler ve kullanıcılar tarafından oluşturulan diğer medya aracılığıyla kendilerini ifade etmelerine izin vermiştir. Sosyal medya veya sosyal ağ hizmetleri, çoğu kullanıcının da katılımcı olduğu yeni medyanın birkaç örneğidir. İlerleyen bölümlerde sosyal medya terimini sıklıkla kullanacağım için burada sosyal ağların oluşturduğu, yeni

medyanın yalnızca önemli bir bölümünü ifade eden sosyal medya kavramından bahsetmek yerinde olacaktır.

Günümüzde sosyal medya adından sıkça söz ettiren bir kavramdır. Kullanıcıların yaygın olarak kullandığı sosyal medya olarak tanımlanan internet tabanlı uygulamalar, yeni medyanın başlıca platformlarını oluşturmaktadır. Bu platformlar, internet teknolojilerinin sağladığı ağ servisleridir. Katılmak isteyen herkesin kendileri için bir profil oluşturmalarına ve diğer kullanıcılarla bağlantı kurmalarına, birbiriyle bağlantılı kişilerin içerik paylaşımında ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanır. Bu içerikler fotoğraf, video, metin gibi çeşitli multimedya (çoklu ortam) bileşenlerinden oluşmaktadır. Bu paylaşımlar sosyal medya kullanıcısı olmayanlara dahi açık olabileceği gibi, kullanıcıların inisiyatifine bağlı olarak paylaşımlara erişim kısıtlamaları da getirebilir. Bu kısıtlamalar ‘yalnızca bağlantılı olduğum kişiler görebilir’ gibi opsiyonlarla kullanıcı tercihiyle gerçekleştirildiği gibi, bu konuda sosyal medya platformları arasında çeşitli farklılıklar mevcuttur. Sosyal medyanın temel özelliklerine sahip olmaları gerekçesiyle bu kapsama alabileceğimiz platformlar arasında Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Tumblr vb. örnekler sıralanabilir. Bu platformlar, insanların kreatif ve entelektüel ürünlerini çok hızlı ve maliyetsiz olarak paylaşmasına ve diğer kullanıcılarla etkileşime geçmesine izin verir. Anında ve interaktiftir. Sosyal medya zaman ve mekân sınırlaması olmadan paylaşımın, tartışmanın esas olduğu bir insani iletişim şeklidir.

İletişim hacminde ve hızında büyük bir artışın olması coğrafi mesafeyi yeniden tanımlamakla kalmayıp etkileşimli iletişim için de yeni fırsatlar yaratarak önceden ayrılmış olan farklı iletişim biçimlerini çakıştırıp birbirlerine bağlanmalarına sebep olmuştur. Kişilerarası, kitle veya kamu ile özel iletişim arasındaki ayrım bulanıklaşmış ve evrensel olarak birbiriyle eklemlenmiş, ses, görüntü, video ve elektronik metin gibi çoklu medya, iletişim ağının evrimine sebep olmuştur. Bu evrim ise yeni medyanın bir sonucudur. İkinci dünya savaşından sonra ulaşım ve iletişim teknolojilerinde yaşanan büyük gelişmeler neticesinde zaten hali hazırda hızla küreselleşen dünya yalnızca diplomatik ya da ticari olarak değil, yeni medya sayesinde sosyal ve kültürel olarak da küreselleşmiştir.

Geleneksel olarak medya patronları ve hükümetler, bilginin, deneyimin ve kaynakların kontrolünü ellerinde tutarak televizyon, gazete ve radyo gibi kitle iletişim araçlarını birer propaganda makineleri olarak işletebilmektedirler. Gündemin daima kontrol altında tutulması, bir takım eşik bekçilerinin ve kanaat önderlerinin bilinçli çabaları sonucunda gerçekleşiyordu. Ancak yeni medyanın anında kullanıcı geribildirimine olanak sağlaması, kitlelerin birbirleriyle etkileşimleri sayesinde kendi gündemlerini belirleyebilmelerine olanak sağlamaktadır. Yeni medyanın bu gibi etkileşimlere olanak sağlayan interaktif olma özelliği, geleneksel medyayla arasındaki en önemli, en büyük farkıdır.

Farklı disiplinlere ait sanatsal ve bilimsel bilgilerin dijital ortama taşınması, bilginin internet aracılığıyla küresel olarak kullanıcılara aktarılması bireyler ve toplumlar için yeni şanslar yaratmıştır. Bugün cinsiyet, dil, din, ırk, cinsel yönelim, yaş vb. ayrımı olmadan, internete erişimi olan ve kendi ülkesinin internete erişim yasaklarına maruz kalmayan herkes dijital ortamda bu bilgilere erişebilmekte, kendi pratiklerini ve ürünlerini sergileyip dolaşıma sokabilmektedir. Fotoğraftan aşçılığa, modadan müziğe, kimyadan ahşap oymacılığına kadar sayısız farklı disiplinle ilgilenen bireyler, kendi deneyimlerini ve ürünlerini paylaşmakta ve yalnızca benzer ilgi alanlarına ya da profesyonelliğe sahip olanlarla değil, tüm internet kullanıcılarıyla etkileşimde bulunabilmektedirler. Öte yandan profesyonellik ispatlanmadığı sürece, bilhassa yeni medya okuryazarlık düzeyi yüksek olan kişilerce, genel bir kabul görmemektedir.

Sosyal ağlar, dijital oyunlar, alışveriş siteleri ve sayısız diğer kanallarda dolaşan çeşitli söylem ve temsillerin hızla yayılıp etkileşim oranlarının artmasıyla ortaya çıkan trendler, dünya çapında popüler bir siber kültürün oluşmasına katkı sağlamaktadır. “Sayısal kültür”, “dijital kültür”, “siber kültür” gibi çeşitli isimlerle ifade edilen bu kültür, kültüre dair tarihsel yaşanmışlık, dil, millet gibi kültürü kültür yaptığı varsayılan bazı ön kabullerin sınırlarını aşarak kültürün ne olduğunun da yeniden tanımlanmasına olanak sağlamış, adeta kültürü bir yapı sökümüne uğratmıştır. Bu internet kültürünün esas sahibi dijital yerliler olmakla birlikte, literatürde daha yaşlı kullanıcıları ifade eden dijital göçmenlerin bile bugün bu kültüre hâkim olduğunu gözlemlemek mümkündür. Öyle ki, içine emoji, meme, gif, caps gibi multimedyanın da girdiği, yaratıcı kısaltmalar ve argo söylemlerin türetilmesiyle internetin kendine

özgü bir dili bile oluşmuştur. Bugün Y ve Z kuşağı olarak adlandırılan gençlerin ve yetişkinlerin neredeyse tamamı, dünyanın neresinde olursa olsunlar, bu dile hâkim olmakla kalmayıp gündelik hayatlarında da bu kültürü yaşatmaktadırlar. Bilhassa Instagram, Youtube ve TikTok gibi sosyal ağlarda görünür olmak, kazanç sağlamak ya da eğlenmek için bu trendleri yakından takip etmekte ve bu geç-kapitalist gösteriye katkıda bulunmaktadırlar. Moda ve kısa mesaj trendlerini takip eden yeni medya, aynı zamanda "moda" sosyal değişime de yol açar. Buz Kovası Challenge'ı bunun örneklerinden sadece biridir. Hepsi ALS (Lou Gehrig hastalığı olarak da bilinen ölümcül nörodejeneratif bozukluk) için para toplamak adına, katılımcılar Facebook ve Twitter gibi sosyal medya aracılığıyla arkadaşlar tarafından kendilerine bir kova buz suyu dökmek veya ALS Vakfı'na bağışlamak için aday gösteriliyordu, bu videolar Facebook'un etiketleme aracıyla büyük bir trend haline geldi ve adayların gönderide etiketlenmesine izin verdi. Videolar daha fazla kişinin yayınında göründü ve trend hızla yayıldı. Bu eğilim, dava için 100 milyon doları aştı ve bağışları %187 artırdı(ALS Association, 2019).

Dijital teknoloji gerçekliği her düzeyde dönüştürmüştür. Dijitalleşmenin henüz değiştirmedığı yalnızca birkaç alan kalmıştır. Bu büyük dönüşüm, medya (yeni ve eski), iş, hükümet, ekonomi, refah, eğitim, hukuk, boş zaman ve günlük yaşam faaliyetlerimizin hemen hemen her yönünü içerir. Sosyal ve kişisel hayatımızın her yönü dijital olarak aracılık edilmekte ve dijital dünyadan kısmen kaçmak hala mümkün olsa da, her gün bunu yapmak giderek zorlaşmaktadır. Bununla birlikte, dijital kültür çağdaş toplumlarda daha genel olarak baskın kültürel mantık haline gelirken, dijital oyunların özellikle bu çağın merkezi kültürel ürünü olduğu söylenebilir(Muriel & Crawford, 2018: 17-18).

Sosyal ağlardan sonra yeni medyanın en büyük paydası şüphesiz dijital oyunlardır. Bir yeni medya ortamı olarak dijital oyunlar ve oyun kültürü, tezin ikinci bölümünde detaylı olarak irdelenmiş, bu sebeple burada yalnızca kısaca bahsedilmiştir. Flew, "küresel interaktif oyun endüstrisinin büyük ve büyümekte olduğunu ve yeni medyadaki en önemli yeniliklerin çoğunun ön saflarında yer aldığını" savunmaktadır(Flew, 2005: 101). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunlarında etkileşim ön plana çıkmaktadır. Yeni medyanın gelişmiş fazı olarak kabul edebileceğimiz bu

oyunlar, kullanıcıların ilişkiler kurmasına ve geleneksel zamansal ve uzamsal sınırları aşan bir aidiyet duygusu yaşamalarına izin vermektedir. Bu oyunlar bir kaçış olarak ya da istenen bir hayatı gerçekleştirmek için kullanılabilir. Yeni medya böylece içinde yaşadığımız dünyanın sanal uzantıları haline gelen sanal gerçeklikleri yaratmaktadır. Sözü geçen oyunlardaki gibi aktif dünyaların yaratılmasıyla ise insanlar bu sanal dünya üzerinde daha fazla kontrole sahip olmakta, bu da katılımcılar için gerçek dünyanın yerine koyabilecekleri bir alternatif oluşturmaktadır. Dijital oyunlar ve oynadıkları konsollar elbette Youtube gibi sosyal ağlardan bağımsız da değildir. Birçok oyuncu, hali hazırda oynadıkları ya da oynamayı düşündükleri oyunlara dair eğlenceli, şaşırtıcı ya da öğretici videoları Youtube üzerinden izlemekte, beğenmekte ve oyun içerikli video üreten Youtuber'ları takip etmektedirler. "Youtuber", Youtube üzerinde açtığı kişisel kanalında moda, yemek, sinema, müzik, kişisel gelişim, astroloji, oyun, edebiyat ya da bir insanın aklına gelebilecek herhangi bir konu hakkında ücretsiz videolar yayınlayan ve bundan gelir elde eden, zamanla video kurgusu, ses tasarımı gibi profesyonellik alanlarında uzmanlaşan amatör yayıncılara verilen genel bir addır.

Kullanıcılar için demokratik bir kamusal alan olarak kabul edilen yeni medya karşısındaki en büyük tehditlerden biri devlet kontrolü ve sansür olarak görülürken, internetteki zararlı ve suç teşkil eden içeriklerin denetlenmesi ve kamusal güvenliğin sağlanması yine devletlerden beklenmektedir. İleri kapitalist devletlerin ifade özgürlüğüne müdahale etmeden siber zorbalıkla ve kaçakçılıktan çocuk pornografisine kadar diğer suçlarla mücadele ettiği gözlemlenirken daha otoriter rejimlerin interneti ve yeni medyayı bütünüyle yasakladığı bilinmektedir. Kuzey Kore'nin halka internet erişimi sağlamaması ve Kuzey Kore ile ilgili internetteki enformasyon akışını denetlemeye çabalaması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Lakin farklı devletlerin farklı kontrol stratejileri sebebiyle kullanıcılar için neyin suç teşkil edip neyin etmediğini anlamalarını zorlaştırmaktadır. Örneğin bazı devletlerin yeni medyaya erişimi engellemesi ya da botlar, troller aracılığıyla dezenformasyon süreçleri yöneterek bir çeşit sansür uygulaması kullanıcılar tarafından hoş karşılanmamakta, özgürlüklerine indirilen bir darbe olarak görülmektedir. Günümüzde hala tartışılan bir konu olan devlet denetimli internet söz konusu olduğunda bile VPN (Virtual Private

Network) gibi çeşitli teknolojiler aracılığıyla kullanıcıların direniş gösterdiği ve otoriteye karşı bir direniş sergilediği gözlemlenebilmektedir. Bilgiye erişimin ve ifade özgürlüğünün, günümüz toplumunda, en temel haklardan biri olarak görülmesi ve internet kullanıcıların böyle bir tutum sergilemesi, toplumsal hareketler ve aktivizm için internet ve yeni medyanın ne kadar büyük bir önem taşıdığını vurgulamaktadır. Sosyal, ekonomik ya da kültürel altyapıları, geçmişleri her ne olursa olsun bireylerin ortak bir özgürlük alanı olarak görülen internetin dünyanın farklı yerlerinde, farklı zamanlarda çeşitli kısıtlamalara maruz kalması, internet kullanıcılarının azınlıklar ya da ayrıcalıksız grupların hakları teslim edilmediğinde de tepkilerini ifade edecekleri bir farkındalık kazanmalarına, bu ortak özgürlük alanını adalet ve eşitlik söylemleri için kullanma refleksinin oluşmasına olanak sağlamıştır. Bugün #BlackLivesMatter ve #LoveWins gibi toplumsal hareketlerin ve söylemlerin görünümü, bugün hala kavramsallaşmakta olan dijital aktivizmin sonucudur.

Hangi Teknoloji ve Hangi Demokrasi? (1998) adlı çalışmasında Barber (2003:42) hız ve görüntünün, yeni medyanın “noktadan noktaya” karakterini pekiştirmekte olduğunu ve bunun, bakış açınıza bağlı olarak hem bir erdem hem de bir zaaf olarak ortaya çıktığını öne sürmüştür. Barber’a göre entegre bilgisayar sistemleri ve dünyayı sarmalayan ağ, tüm katılımcılar arasında doğrudan yanal iletişimi vaat eden noktadan noktaya teknolojilerdir ve böylece aracısız yatay erişim (“anındalık”) sunar ve hiyerarşik denetçilerin, eşik bekçilerinin, araçların, kolaylaştırıcıların veya editörlerin ortadan kaldırılmasını gerektirmektedir. Anındalığın erdemi, eşitliği ve eşitlikçi yatay iletişim biçimlerini kolaylaştırmasıdır. Temsili demokrasi, seçkinler ve kitleler arasındaki dikey iletişimi desteklerken güçlü demokrasi, liderler ve temsilcilerden öncelikli olan vatandaşlar arasında yanal iletişimi tercih etmektedir. Dolayısıyla internet, ister bilgiyi filtreleyen editörler, ister bilgiyi şekillendiren yayıncılar veya konuşmayı denetleyen kolaylaştırıcılar olsun, elitlerin aracılığı olmaksızın sıradan vatandaşlara doğrudan dünya çapında iletişim kurma olanağı verdiği için, elit kitle iletişiminin yanında faydalı bir alternatif sunmaktadır. Sonuç olarak yeni medya, hiyerarşik söyleme meydan okuyarak doğrudan demokrasiyi teşvik eder ve bu nedenle güçlü demokrasinin araçları olabilir. Öte yandan dijital aktivizme kuşkuyla yaklaşıldığı ve aktivizmin içinin boşaltıldığını öne süren düşünürler de mevcuttur.

2010'lardan günümüze yaygın olarak kullanılan adıyla SJW'ları (Social Justice Warrior, Sosyal Adalet Savaşçısı), yani internet ortamında aktivist içerik paylaşımında bulunanları hedef alan "İnternette 30 dakikalık bir video izledi, sosyal aktivist oldu" söylemini içeren bir mimi Shresthova şu şekilde açıklamaktadır;

"Birçok yönden, aktivist çabaların başarısını ölçmek için piyasanın metriklerinin ve yöntemlerinin (tıklama sayısı) uygulanması olarak tanımlanan, tıklama hareketinin daha geniş bir eleştirisinin simgesidir"(Shresthova, 2016: 66-67).

Sonuç, aktivizmin güncel olaylardan yararlanan bir dizi imza kampanyasına dönüşmesidir. Bu durumda siyasi angajman, birkaç bağlantıya tıklamaktan geçer. İnternette gezinmenin dünyayı değiştirebileceği yanılsamasını teşvik ederken, aktivizm aslında 'klikativizm'e (tıklama aktivizmi) dönüştürülmektedir. Tıklama eleştirileri genellikle çevrimiçi kampanyaların sınırlı risk veya çaba içerdiği ve kurumsal siyaset üzerinde sınırlı bir etkiye sahip olduğu yönündedir.

Reklam ve pazarlama alanlarında ise internet ve yeni medyanın sebep olduğu dönüşüm çarpıcıdır. Tüketicilerin satın alma kararları üzerinde reklamların son derece önemli etkileri olduğu bilinmektedir. Ürün ve hizmetler konusunda reklamların tüketiciyi bilgilendirmek, ikna etmek, hatırlatmak ve söz konusu servislerin sağlayıcısı markalara değer katmak gibi işlevleri mevcuttur. İnternetin yaygınlaşmasıyla eşzamanlı olarak 90'lı yıllarda tüketici odaklı bir yaklaşımın benimsenmesi, bu işlevlerin daha da ön plana çıkmasına sebep olmuştur. Geç kapitalizmin ya da postmodernizmin bir getirisi olarak tüketim kavramının toplumsal ve kültürel yapıları nitelendirir hale gelmesi, tüketimin artık bizzat kendi nesnesi durumuna evrilmesi, reklam aracılığıyla mümkün olmuştur. Öte yandan tüketicilerin reklamlar hakkında bilinçlenmesi ve reklamlar aracılığıyla kendilerine sunulanlar konusunda beklentilerinin bu dönemde değiştiği de gözlemlenmiştir. Bilhassa geç-kapitalist gösterinin bir sonucu olarak reklamlarda bazı markaların temsil ettikleri statü, yaşam tarzı ve simülakrlar, tüketici nezdinde daha duygusal bir yaklaşımın gelişmesinde etkili olmuş, satın almaya daha kolay ikna olmalarını ve bu markalara karşı bir çeşit hassasiyet geliştirmelerine neden olmuştur. Bir diğer yandan ürün ve hizmetlerin sorunlarına çözüm getirmesi talepleri de ön plana çıkmış ve markaların kendi aralarında farklılaşmaları gerekliliğini de beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla hem duygusal, hem de akılcı bir takım beklentileri olan tüketiciye yönelik reklamlar, bu

reklamların vaat ettiđi yařamlar, yeni medyanın önemli bir parçası haline gelmiř ve geleneksel amaçları dıřında tüm bunları da kapsayan dijital pazarlamanın giderek önem kazanmasına vesile olmuřtur. Reklam endüstrisi ayrıca, multi-milyar-dolarlık etkileřimli reklam iřtirakleri iřleten büyük ajanslarla yeni medyanın yaygınlařmasından faydalanmıř, etkileřimli web siteleri ve kiosklar popöler hale gelmiřtir. Birçok durumda reklam ajansları da yeni medya üzerinde çalıřmak için yeni bölümler kurmuřlardır. Halkla iliřkiler firmaları da interaktif halkla iliřkiler uygulamaları yoluyla yeni medyadaki fırsatlardan yararlanmaktadırlar. Etkileřimli halkla iliřkiler uygulamaları, çevrimiçi sosyal ađ kullanıcılarının kitlesine ulařmak için sosyal medyanın kullanımını içermektedir. Dijital pazarlama, tüketicilere hem zaman, hem mekân hem de lojistik konusunda kolaylıklar sađlamakla birlikte iřletmeler ve markalar için de müşteriilerle birebir, etkileřimli bir iletiřim yoluyla müşteri iliřkilerini sürdürme, geliřtirme imkânları getirmiřtir. Elektronik ortamda tüketici kitlelerinin, müşteri geribildirimlerinin büyük veriye (big data) kaynak sađlaması marka ve iřletmelerin stratejilerini geliřtirmelerine yardımcı olurken dünya çapında veri madenciliđi řirketlerinin kurulmasını bir gereklilik haline getirmiřtir.

Dijitalleřmenin sonuçları elbette bununla sınırlı olmamıřtır, dijitalleřen dünyanın ihtiyaçlarına yönelik birçok farklı yeni sektörün ortaya çıkması e-ticaretten e-yayıncılıđa, sosyal medya içerik üretimi ve yönetiminden dijital analize kadar birçok yeni iř kolunun ve istihdamın dođuřuna sebebiyet vermiřtir. İnternetin yükseliřiyle birlikte birçok yeni kariyer yolu yaratılmıřtır. Yükselmeden önce birçok teknik iř asosyal olarak görölmekteydi. İnternet, cinsiyet, ırk ve cinsel yönelim farklılıklarına sahip bireyler için de rahat ve bu farklılıkların çeřitlilik olarak görölebildiđi yaratıcı çalıřma alanlarına da olanak sađlamıřtır. Web tasarımı, oyun tasarımı, web yayını, blog oluřturma ve animasyon, bu artıřla birlikte gelen yaratıcı kariyer yollarından bazılarıdır. İlk bakıřta, yeni medya alanı řık, havalı, yaratıcı ve rahat göröünse de bu alanda çalıřmak son derece yorucu olabilmektedir. Bu alanda çalıřan insanların çođuğunun düzenli iřleri bulunmamaktadır. Bu alandaki çalıřmalar proje tabanlı hale gelmiřtir ve çođu insan bir proje veya sözleşme üzerinde deđil, aynı anda birden fazla proje üzerinde çalıřmaktadır. Çok sayıda projede çalıřmasına rađmen, bu sektördeki insanlar düşük milyon ödemeler almakta ve bu da teknik milyoner stereotipiyle

oldukça tezat oluşturmaktadır. Yeni medya çalışanları az ücret karşılığında uzun saatler çalışmakta ve üzerinde çalışılacak yeni projeler aramak için haftada 20 saate kadar vakit harcamaktadırlar(Gill, 2002: 86). Yeni medya endüstrisi, endüstrinin internet üzerinden tüketicilerle iki yönlü diyalogun avantajlarından yararlanmak istediği yazılım ve video oyun tasarımı, televizyon, radyo, mobil ve özellikle filmler, reklam ve pazarlama gibi birçok pazar segmentiyle açık bir ilişki paylaşmaktadır. Genel halkın fikirlerini, kavramlarını ve entelektüel özelliklerini kaynaklayan bir cihaz olarak televizyon endüstrisi, yeni programlama ve içerik için kaynaklarını genişletmek için yeni medya ve interneti kullanmaktadır.

Günümüzde devletlerarası ya da devlet-vatandaş, sivil toplum örgütleri ile vatandaşlar, sivil toplum örgütleri ile devlet arası gibi iletişim bile büyük ölçüde yeni medya kanallarıyla yürütülebilir hale gelmiştir. Vatandaşlık hizmetlerinin hızlı bir biçimde gerçekleştirilebildiği devlet kontrolündeki internet sitelerinin yanı sıra, vatandaşlar ve sivil toplum hareketleri için bir ifade özgürlüğü ve temsil alanı sağlayan sosyal ağlar aracılığıyla da devlet ve vatandaşlar arasında, örgütler ve devlet arasında hızlı bir iletişim akışı sağlanmaktadır. Vatandaşlık ve sosyal yapılar gibi alanların yeni medya ve bilhassa internet sayesinde radikal bir biçimde değişip dönüştüğünü bilhassa 2019 yılı sonunda ve 2020 yılı boyunca tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19/Coronavirus salgını sayesinde yaşanan gelişmeler de doğrulamaktadır. İnternet teknolojileri aracılığı ile eğitim, sağlık, haberleşme, alışveriş, çalışma, eğlence ve diğer faaliyetlerin yeni medya kanallarına taşınması, Toffler'ın "kablolu toplum" diye bahsederek öngördüğü, dünyanın farklı yerlerinde çeşitli özel teşebbüslerin zaman zaman uygulamayı denediği ancak pandemi ile tüm dünyada zorunlu olarak deneyimlenen, dijital teknolojilere ve internete bağlı olarak tüm sosyal ilişkilerin, ticaretin, eğlencenin ve emeğin sürdürüldüğü bir yaşam biçimini küresel çapta mümkün kılmıştır.

Özetlemek gerekirse, yeni medya fiziksel mekânlar ile sosyal ortam arasındaki bağlantıyı kökten koparmış, fiziksel mekânı sosyal ilişkilerimiz için çok daha az önemli hale getirmiştir. "Sanal topluluklar" çevrimiçi olarak oluşturulmakta ve coğrafi sınırları aşarak sosyal kısıtlamaları ortadan kaldırmaktadır. Bu topluluklardaki insanlar hoşgörü alışverişi yapmak ve tartışmak, entelektüel söylemle meşgul olmak, ticaret yapmak, planlar yapmak, beyin fırtınası, dedikodu, kan davası, âşık olmak, biraz

yüksek sanat ve boş bir konuşma yaratmak için ekranlardaki kelimeleri kullanmaktadırlar. Baudrillard'çı bir bakış açısıyla yeni medyadan “dünya halklarının eşzamanlı ve mekânsız olarak sosyal hayatı simüle ettikleri ortam” olarak bahsedilebilir.

1.3.3. Medya Temsillerinin Toplumsal Cinsiyet Odağında Dönüşümü

Birmingham Okulunda yapılan çalışmaların ve dünya çapında süregelen feminist mücadelenin önemli katkılarıyla medya temsilleri sosyal bilimlerin popüler alanlarından biri haline gelmiştir. Medyada ırkın, dinin, siyasetin, statünün, cinsiyetin ya da insana dair diğer kavramların nasıl temsil edildiğine dair sayısız araştırma bulunmakla birlikte, bu başlık altında tezin kapsamı ve amacına uygun olarak daha ziyade toplumsal cinsiyet ve cinsel yönelimlere dair temsillerin tarihsel olarak nasıl bir dönüşüm geçirdiğinden bahsedilecektir.

Aile, toplumsal cinsiyetin tohumlarının atıldığı yer olsa da rollerin öğrenilmesi, toplumsallaşma, içselleşme gibi süreçlerin devamlılığını ve yeniden üretilmesini sağlayan faktörlerin içinde okul, toplum ve medya gibi ilişki örüntüleri ve kurumlar bulunmaktadır(Connell, 1987: 121-141). Medya istikrarlı ve ısrarlı bir şekilde toplumsal cinsiyet rollerini temsil etmektedir. Temsil, gerçek insan, mekân ve olayları betimleme sürecidir, kısacası gerçekliği temsil eder. Medya da temsilin en önemli sağlayıcılarından biridir(Laughey, 2010: 83).

Stereotipleştirilen toplumsal cinsiyet temsilleri medyada sıkça karşımıza çıkmaktadır ve toplumsal cinsiyet stereotipleri elli yıldan uzun bir süredir hakkında pek çok araştırmanın yapıldığı bir konudur. LGBTİ+ hareketinin tarihsel gelişimini kapsayan başlıkta da bahsedildiği gibi feminizmin yükselişi, erkekler ve kadınlar için eşit olmayan fırsatlara meydan okumuş ve özellikle kadınlar için mesleki fırsatlarda ve yerel yapılarda kademeli bir değişim başlatmıştır. İşgücündeki değişiklikler hem erkek hem de kadın rollerinde ve daha sonra medyaya nasıl yansydıkları konusunda önemli farklılıklar getirmiştir. Ailelerde değişen ekonomik roller, toplumsal hayatta da kadınlık ve erkeklik rollerinde önemli farklılıklar yaratmıştır.

Geçmiş araştırmalar, medyanın “cinsiyetçiliği” teşvik ederek cinsiyet eşitsizliğine katkıda bulunduğunu ve çarpıtılmış beden imajı sembollerini geçerli ve kabul edilebilir kıldığını öne sürmüştür. O zamandan beri, kadınların rolleri çarpıcı değişimler geçirmiştir(Grau ve Zotos, 2016:762). Buna göre geçmişten günümüze yaygın olarak kabul gören “anaç, şefkatli, güzel, bakımlı, fedakâr, ideal kadın” ve “cinselliğini bir silah olarak kullanabilen, seksi, akıllı, entrikacı, güçlü, feminist, kötü kadın” başlıca kadın stereotiplerini oluşturmaktadır.

Ortaçağ yağlıboya resim geleneğine dayanan erkek bakışı geleneksel medyayı hâlen büyük ölçüde domine etmektedir. Bu geleneğe göre erkekler davrandıkları gibi, kadınlar ise göründükleri gibidir. Erkekler kadınları seyrederek, kadınlarsa seyredilişlerini seyrederek. Bu durum yalnızca erkeklerle kadınlar arasındaki ilişkileri değil, kadınların kendileriyle ilişkilerini de belirler, dolayısıyla kadının kendini algılayış biçimi de erkek bakışıyla şekillenmektedir(Berger, 2009: 47). Günümüzde hâlâ erkek bakışının hâkim olduğu ve hegemonik ataerkilliğin ve heteronormativitenin varlığına dair çok fazla ipucu sunan medyada kadın, genellikle yalnızca seyirlik bir nesnedir. Kadın, eril otoriteye boyun eğdiği ve ataerkil düzenin devamlılığını sağladığı sürece ödüllendirilir, tercih edilir. Ataerkil düzene başkaldıran ve feminist özellikler taşıyan kadınlar da neredeyse her zaman kötü kadınlar olarak karşımıza çıkar, neticede kadın, bağışlanamaz birer seks nesnesidir. Öte yandan stereotipleşmiş erkek temsillerinde ise ciddi bir farklılık vardır. Erkek daima “sert, yiğit, cesur, şiddete meyilli ve kahraman” olarak gösterilir. “Kötü adamlar” bile önce lanetlenip sonra bağışlanan, çoğu zaman kötü kadınlar tarafından manipüle edilmiş ve kendi olmaktan çıkmış kişiler olarak temsil edilirler(Modleski, 2008: 51-52).

20. yüzyılın sonlarından günümüze dek yapılan çok sayıda araştırma, medyada toplumsal cinsiyet temsillerinin cinsiyetçiliği pekiştirdiğini ortaya koymuştur. Bu çalışmaların bazılarının sonuçları burada paylaşılmıştır.

Goffman, reklamlardaki imajların, erkeklik ve kadınlık ideallerini inşa etmeye yardımcı olan sembolik temsiller olarak hareket ettiğini savunmuştur(Goffman, 1979: 24-83). Goffman, cinsiyetlendirilmiş stereotiplerin reklamcılıkta gösterilme biçimlerini gösteren altı kategoriye tanımlamıştır. Buna göre;

1. Göreceli Boyut: Goffman, fiziksel konum ve büyüklüğün, sosyal kimliklerin ve konumların sembolik ifadeleri olduğunu savunmaktadır. Bu fiziksel göstergeler cinsiyet rolleriyle ilgili mesajları iletmek için kullanılmaktadır. Kadınlar ve erkekler reklamlarda bir araya getirildiğinde, erkekler kadınlardan daha büyük ve uzun boylu olarak gösterilmektedir. Reklamlardaki erkeklerin büyüklüğü, kadınlara göre sosyal üstünlüklerini ifade etmektedir.

2. Kadınsı Dokunuş: Reklamda kadınsı dokunuş kullanımı, kadınların nesneleştirilmesine bir örnektir. Kadınların elleri, reklamlarda düzenli olarak görülür ancak faydacı faaliyetlerde bulunduklarında elleri nadiren tasvir edilmektedir. Kadınların elleri genellikle, Goffman'ın ritüel dokunuş olarak adlandırdığı, nesnelere veya insanlara hafifçe dokunan veya okşayan bir biçimde tasvir edilmektedir. Bu ritüelistik dokunuş, okşama yapılan nesnenin arzu edilebilirliğini sembolize etmek içindir. Bununla birlikte, erkeklerin ellerini, nesneleri kavrama veya manipüle etme gibi daha fazla fayda sağlayan etkinliklerle meşgul gösterme olasılığı daha yüksektir.

3. İşlev Sıralaması: Fiziksel konum ve büyüklüğün erkek ve kadın rollerinin sembolik bir ifadesi olmasının yanı sıra, bir reklamdaki her bir insanın işlevi sosyal statü taşımaktadır. Goffman, bir erkek ve kadının bir arada gösterildiği bir reklam olduğunda, erkeğin liderlik veya statü rolünde kadınlardan daha fazla gösterilme ihtimalinin yüksek olduğunu açıklamaktadır. Ayrıca, kadınların destekleyici bir rol veya dekoratif bir nesne olarak gösterilmesi daha olasıdır.

4. Aile: Goffman ayrıca ailelerin imajlarının geleneksel toplumsal cinsiyet rollerini güçlendiren mesajlar iletmek için kullanıldığını savunmaktadır. Örneğin, kadınlar daha çok ev içi faaliyetlerde bulunurken, erkekler de aileden ayrı, belki de koruyucu olarak gösterilebilmektedir. Ek olarak, babalar kızlarına göre oğullarıyla daha sık tasvir edilmekte ve anneler de kız çocuklarıyla tasvir edilmektedir, bu da kadınlarla erkek arasındaki farkların sabit olduğu fikrine ilişkin kültürel ideolojileri daha da vurgulamaktadır.

5. İtaatin Ritüelleştirilmesi: Goffman, kadınların reklamlarda alt konumlara yerleştirilmelerinin birçok yolu olduğunu tespit etmiştir. Bir kadının kendisini fiziksel olarak düşürdüğü, onun tabiiyetini sembolize ettiği sıkça gösterilmektedir. Örneğin, kadınlar zeminlerde, yataklarda veya onu düşük pozisyonda tutan diğer yerlerde yatarken tasvir edilmektedirler. Kadınların erkeklerle karşılaştırıldığında göreceli

konumu, kadınların itaatinin daha da altını çizmektedir. Örneğin bir erkek başında dikilirken bir kadının onun aşağısında konumlanmış, uzanan bir görüntüsüne rastlamak oldukça mümkündür. Ya da bir adam onu yukarıdan öperken geriye eğilmiş veya adama yaslanmış bir kadın görüntüsü, pek de yabancı bir manzara sayılmaz.

6. Onaylanmış Çekilme: Goffman, reklamlarda kadınların sık sık çevrelerindeki sahneden kaldırıldığının tasvir edildiğini öne sürmektedir. Bu siliniş, kadınlar sahneden fiziksel olarak uzaklaşarak, düşüncelerinde kaybolarak veya yüzünün bir kısmını elleriyle kapatarak gösterilmesiyle sembolize edilmektedir. Bu geri çekilmiş ifade veya pozisyon, kadınların çevrelerinde aktif katılımcı olarak görülmelerini engeller. Bunun yerine, kadınlar başkaları tarafından görülmesi gereken nesnelerdir. Bu şekilde konumlandırılmaları kadınları güçsüzleştirmekte ve başkalarına bağımlı kılmaktadır.

Toplumsal cinsiyetin stereotiplerle nasıl inşa edildiği konusunda Pingree ve diğerlerinin beş aşamalı ölçeği görece dikkat çekmektedir. Bu ölçeğe göre ilk üç aşamada erkekler ve kadınların temsilleri şu şekilde ayrılmaktadır(Pingree, Hawkins, Butler & Paisley, 2006: 193-199);

1. Kadın iki boyutlu, düşünme yetisinden yoksun, dekor amaçlı varlık gösterir.
Erkek iki boyutlu ve dekor amaçlı varlık gösterir.
2. Kadının ait olduğu yer evidir ya da kadınsı uğraşlarla meşguldür (yemek pişirmek, temizlik yapmak, çocuk bakmak gibi).
Erkeğin yeri işyeridir ya da evde ise yalnızca erkeksi uğraşlarla meşguldür (tamir yapmak, çöp atmak gibi).
3. Kadın iş hayatında olabilir ama yuvası daima birincil önceliğidir.
Erkek ev işlerine yardımcı olabilir ama iş hayatı daima birincil önceliğidir.
4. Kadın ve erkeğin eşit olması gerekir.
5. Kadın ve erkek birey olarak varlık gösterir. Kadınlar ve erkekler, bazı açılardan birbirlerinden üstün, diğer açılardan aşağı olabilir. 4. seviyedeki dogmatizm (kadınlar erkeklere eşittir) gereksizdir, çünkü bireyler cinsiyetlerine göre değerlendirilmez.

Stereotiplerle sınırlandırılmış ve stereotiplerden uzaklaşan temsil biçimleri incelenerek ortaya çıkarılan bu ölçekte, stereotiplerden uzaklaştıkça insanların toplumsal cinsiyetten daha fazlası olduklarına, yani birey olduklarına işaret eden bir görünüm ortaya çıkmıştır. Bu da medya temsillerinde toplumsal cinsiyetin ve cinsiyetçiliğin stereotipler aracılığıyla nasıl inşa edildiğini ortaya koymuştur.

Medyanın eşitsizliği pekiştirici rolü, toplumda zaten var olan toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin bir yansıması olmasının yanı sıra, medyanın kapitalist üretimin ve tüketimin düzenlenmesinde ve tüketici kimliğinin yaratılmasında başlıca araçlardan biri olmasından kaynaklanmaktadır(Şener vd., 2016: 166). Erkek çocuklar için süper kahramanlar yaratılır çünkü normalleştirilen toplumsal cinsiyet rolünün tüketileceği süper kahraman filmleri, kostümleri, oyuncakları vb. yeniden üretilecektir. Bu yeniden üretilen ürünler için bir tüketici profili oluşmalıdır. Kız çocukları için daima bir erkeğin kudretine muhtaç prenseslerin üretilmesinde de aynı durum etkilidir, böylece prenses kostümleri, oyuncak bebekler vb. için de bir tüketici profili oluşmaktadır.

Medyada toplumsal cinsiyet temsilleri yalnızca kadın ekseninde sorunlu bir alan değildir. Erkek temsilleri de en az kadın temsilleri kadar sorunlu olsa da hâlihazırda erkek-egemen bir dünyada yaşadığımız için bu temsiller normalleşmekte ve kabul görmektedir. Bu yaklaşım sebebiyle azınlıkların, muhalif sosyal grupların temsillerinin de oldukça tartışmalı bir alan olduğunu hatırlatarak, bir muhalif ya da “öteki” sosyal grup olarak LGBTİ+ temsillerinden de bu başlık altında bahsedilmiştir.

Sosyal bilimlerde, psikoloji ve psikanaliz haricinde teorik bir alan olarak erkeklik çalışmalarının tarihi, toplumsal cinsiyet tartışmalarının başlangıcına dayanmaktadır. 1970’li ve 1980’li yıllarda cinsel farklılık düşüncesinden kaynaklanan çalışmalarla birlikte toplumsal cinsiyet bir kadın sorunu olarak görülüp feminist çalışmalar altında irdelenmişse de, erkek çalışmaları, eşcinsel çalışmaları ve toplumsal cinsiyet çalışmalarını kapsayan bir alan haline gelmiştir. Erkekliğin tanımına dair farklı yaklaşımlardan biri, erkekliğin sosyal ve kültürel bir kurgudan ibaret olduğu yönünde iken, başka bir diğeri ise sınıfsal, kültürel, din, ırk ve cinsel tercih gibi etkenlere bağlı olarak birden çok erkekliğin kurgulandığı iddiasını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla

bu etkenlerdeki farklılaşmalar genel bir erkeklik kurgusunun oluşumuna engel olmakta ve birden çok erkekliğin kurgulanmasına sebep olmaktadır(Connell, 2005).

Messner ve Kimmel, tek bir evrensel erkeklik normu öneren daha önceki çalışmaların, çözmeye çalıştıkları bazı problemleri yeniden ürettiklerini öne sürmüştür. Görünüşte evrensel olan tek erkeklik, bazı erkeklerin toplumdaki diğer erkekler üzerinde sahip olduğu ve sürdürdüğü iktidarı gizleyerek, erkeklerin tümünün cinsiyet eşitsizliğinden aynı ölçüde faydalanmadığını ifade etmişlerdir. Goffman'ın önerdiği gibi orta sınıf, beyaz, heteroseksüel erkeklik, diğer erkekliklerin ölçüldüğü ve hangi standartta olması gerektiğinin göstergesi olmuştur(Goffman, 1963: 128). Öğütlenen, normatif olan; normal olana çevrilmektedir. Böylelikle heteroseksüel erkekler eşcinsel erkeklere baskı uygulayarak statülerini sürdürürler; orta yaşlı erkekler, yaşlı ve genç erkekler üzerindeki hâkimiyetlerini koruyabilirler; üst sınıf erkekler, işçi sınıfından erkekleri sömürebilir; beyaz adamlar, beyaz olmayan erkekler pahasına ayrıcalıkların tadını çıkarabilirler(Messner & Kimmel, 2010: 2).

Elbette toplumsal cinsiyet hegemonyadan bağımsız düşünülmemelidir. Normu inşa eden hegemonyanın ürettiği erkeklik söylemi, ya da kısaca hegemonik erkeklik söylemi, erkek kimliğine atanan bu toplumsal cinsiyeti vurgulamak için daima etki, denetim ve kontrol alanlarını genişletme eğilimindedir. Bu sebeple erkek toplumsal cinsiyetine dair olası şüpheleri gidermek ve kendini savunma mekanizmaları geliştirmek için her daim rekabet etmekte ve saldırgan tutumlar sergilemelidir. Toplumun çarpıtılmış ve gerçekçi olmayan beklentileriyle şekillenen erkek yaşam biçiminin pratikte uygulanması sonucunda ise hegemonik erkeklik doğal, ahlaki bakımdan haklı bulunan ve kaçınılmaz bir doğru olarak söylem ve temsil aracılığıyla yeniden üretilmektedir. Buna göre erkek, kadınların üretiminden ve emeklerinden faydalanmalı, kendisi ve duyguları hakkında sessiz olmalı, zaman zaman yalnız kalarak bu tutumları rasyonelleştirmeli, toplumsal sıkıntıları çözmek için şiddet aracılığıyla bedenini işlevselleştirmeli ve diğer erkeklerle homososyal ilişkiler kurarak kendi erkekliğini meşrulaştırmalıdır(Connell, 2005: 45-66). Medya temsilleri de uzun yıllar boyunca bu erkekliği yeniden üretmiş ve sürdürmüştür.

Geçmişten günümüze yapılan araştırmalarda erkek ve erkeklik temsilleri özelinde bu anlayışın bilhassa spor ve spor medyasında görünür olduğu saptanmıştır. West ve Zimmerman'ın 1987 tarihli *Doing Gender* (cinsiyeti inşa etmek) isimli çalışmalarının çıktılarında biri sporun, özellikle genç erkekler için, toplumsal cinsiyetlenmenin gerçekleştiği, erkeklik pratiklerinin ve gösterilerinin kuşaktan kuşağa aktarıldığı bir alan olduğudur (West & Zimmerman, 1987: 125-151). Toplumsal cinsiyet çalışmalarında önemli bir yeri olan bu çalışmada yaşamın birçok yönünü sınıflandırmak ve tanımlamak için cinsiyetin insanlar tarafından yaratılan bir kavram olduğu ve biyolojik temellerden ayrıştığı vurgulanmıştır.

Erkek egemenliği spor alanında sadece kadınlara ait başarı ve tecrübelerin alçaltılması ve değersizleştirilmesi yoluyla değil, kalıplaşmış erkeklik algısında kıymet verilen onaylanmış agresyon, şiddet kullanımı ve güç gibi birtakım beceri ve pratiklerin yüceltilmesiyle sağlanmaktadır. Şiddeti, saldırganlığı, sertliği ve mücadeleyi içermesi bakımından spor, antik çağlardaki kolezyum ve gladyatörlük geleneklerinden çok da farklı olmayan bir biçimde hegemonik erkekliğin törelerini kendi bünyesinde doğal bir parçası olarak barındırmaktadır (McKay, Messner & Sabo, 2000). Erdoğan, erkek dergilerinde ideal erkeğin nasıl temsil edildiğine dair şunları tespit etmiştir (Erdoğan, 2011: 58-65):

1. Vücut geliştiren erkek: Kas kütlesinin artması ve belirginleşmesi ile vücudun dış hatları, yani silueti yeni bir orantıya sahip olarak sert, güçlü bir görünüm kazanmakta ve bu görünüm biçimsel özellikler dışında beyaz erkek için ideal olan başarı, zenginlik, doğallık ve enerji gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir.
2. Sağlığını koruyan erkek: Hegemonik erkeklik yaşam biçimi, erkeklerin sağlığı için tehlikeli olabilmektedir. Az uyumak, sert içkiler tüketmek, sağlığa ve diyetle dikkat etmemek bir erkeği erkek yapan özelliklerinden görülmekle birlikte böyle bir yaşam biçimi erkeklerin sağlığı için tehlikeli olabilmektedir. Bu tehlike her ne kadar erkek yaşamının temel yapıtaşlarından biri olarak görülse de fiziksel ve zihinsel sağlık korunmalı, prostat gibi medyada yinelenen erkek hastalıklarına karşı tedbirler alınmalıdır.

3. Cinsel ilişkide başarılı erkek: Cinsellik başarı ve statüyle, sertlik ve egemenlikle ilişkilendirilmektedir. Cinsel iktidar, heteroseksüel olduğu varsayılan tüm erkeklik biçimleri için güç ve otoriteyi temsil etmekle birlikte erkekliğin temel gerekliliklerinden biridir. Dolayısıyla cinsel iktidarsızlık erkekler için büyük bir kaygı kaynağıdır.
4. Modayı takip eden erkek: Fiziksel görünümüne önem veren beyaz, heteroseksüel erkek şüphesiz giyimine, kokusuna ve tarzına da önem göstermelidir. Moda her ne kadar kadınsı bir tüketim zevki olarak tanımlansa da erkeklik için gerekli bulunmakta ve meşrulaştırılmaktadır. Statü ve karizma vaadi içeren söylemlerle esasında kadınsılık atfedilen moda tüketimi, hegemonik erkekliğin bir parçası haline gelmiştir.
5. Sağlıklı beslenen erkek: Beslenme konusunda çelişkili söylemsel pratikler içinde olan dergiler bir yandan sağlıklı beslenmeyi öğütlerken diğer yandan sağlıklı beslenmeyen ve bu sebeple tehlike içinde olan erkeklerin sorunlarını çözecek tavsiyeler sunmaktadırlar. Geleneksel olarak yemek pişirmenin bir kadın işi olduğunu vurgulayan ve erkeklerin değerli vakitlerini yemek pişirmek gibi değersiz bir aktiviteyle geçirmemeleri gerektiğini öne süren ataerkil anlayışın aksine erkek dergilerinde ustaca yemek pişiren ve bunu kadınsı bir özellik olarak görmeyen erkekler yüceltilmektedir.
6. Spor yapan erkek: Araba yarışı, dağcılık, vücut geliştirme, su altı dalışı ya da paraşütle atlama gibi riskli sporlar daha çok erkeklerin ilgilenebilecekleri spor dalları olarak sunulmaktadır. Bu sporlarla ilgilenen erkekler başarılı ve güç sahibi erkekler olarak gösterilmekte ve ideal erkeklik için bir örnek teşkil etmektedirler.

Heteroseksüellik dışında tüm farklı eğilimleri cezalandırıp yasaklayan heteronormativitenin en büyük tehdidi şüphesiz eşcinsel yaşamlardır. Bu anlayışa göre heteroseksüellik erkekliğin temel bir ögesi olduğu için eşcinsellik ataerkil toplumlarda kadınsılık olarak değerlendirilmiş ve toplumsal düzen için yıkıcı bir tehdit olarak görülmüştür.

Lakin eşcinsel özgürleşmesi hareketi bu anlayışa meydan okumuş, hegemonik erkekliğin heteroseksüellikle ilişkilendirilen güçlü imgelerini sahiplenip dönüştürerek söz konusu erkeklik algısının sorgulanmasına öncülük etmiş, bir zamanlar heteronormatif düzenin arzuladığı hegemonik erkeklikleri dönüştürüp queerleştirmiştir. Örneğin deri giyinen, sakallı ya da palabıyıklı, kaslı ve sert görünümlü ayılar¹ ya da orta yaşlı, takım elbiseli, başarılı ve saygın babacıklar² eşcinsel alt kültüründe önemli birer kategori olarak öne çıkmaktadırlar. Bu kimlikler hegemonik erkeklik imajından çok da farklı görünmemekle birlikte hegemonik erkeklikten son derece uzak gündelik pratikler ve eşcinsel yaşamlar sürdürmektedirler. Bu da aslında hegemonik erkekliğin tüm dayanaklarıyla birlikte aslında ne kadar kırılgan olduğunun kanıtlarından biri olmuştur.

“Gerçek” erkeğin sert içkiler tüketmesi ve buna dayanıklı olması gerektiği, futbol ve arabalar gibi “erkeksi” bir takım ilgi alanlarının olması gerektiği, “maçoluk” düzeyinde kaba tavırlar sergileyen şiddete meyilli biri olmasının toplum nezdinde saygı duyulan bir “otorite figürü” olmasını sağladığı yönünde mesajlar erkek temsilleri aracılığıyla kitlelere sıkça aktarılmaktadır. Bunların dışında kalan erkeklik örüntüleri daima ötekileştirilir. Bu erkekler için erkeklikleri bağlamında aşağılanmak en büyük kâbuslarıdır. Bu korkuyla erkekler kadınlara, azınlıklara, gey ve lezbiyenlere yönelik ayrımcı pratikler karşısında sessiz kalmayı tercih etmektedirler. Bu sessizlik, onaylamasalar da, seksist ve ırkçı şakalar, eşcinsellerle ilgili aşağılayıcı sohbetler karşısında ortaya çıkan sessizliktir (Erdoğan, 2011: 102-110).

Ataerkil toplum düzeninde, baskın cinsiyet değerlerinden sapma gösteren figürler başarısız olmaya mahkûmdur. Homoseksüel bir figür asla aile kuramaz. Homoseksüelliğin negatif değerlendirilmesi “aile” yaşam biçiminin benimsenmesi ile ört bas edilir. Bu da televizyonda yer alan yapımların alternatif yaşam tarzlarına karşı tolerans tanımadığını gösterir (Şener vd., 2016: 176). Homoseksüel eğilimleri olan figürlerin medyada daima karikatürize edilerek temsil edilmesi bu yüzdendir. Erkekliğin hegemonik söylemi kendini, kadınlık ve kadınsılık atfettiği eşcinsel

¹ “Bear” eşcinsel argosunda iri yarı, heybetli görünen, vücudu kıllı eşcinsel erkekleri belirten bir ifadedir (Gerstner, 2011: 72).

² “Daddy” veya “Baro”, eşcinsel argosunda “laço”nun yaşça olgunu anlamına gelmektedir. Laço ise karizmatik, yakışıklı, güçlü ve aktif eşcinsel erkekleri belirten bir ifadedir. (Aktunç, 2010:57, 201).

erkeklikler karşısında yeniden üretmektedir. Genellikle eşcinsel erkekler, fazlaca bakımlı, kadınsı, cinsellik düşkünü, dış görünümüne özen gösteren, futbol ve arabalar gibi “erkeksi” konulara ilgisiz, moda ve makyaj gibi “kadınsı” konulara ilgili, ince ve estetik yönü gelişmiş stereotipik niteliklere sahip bireyler olarak temsil edilmektedir. Bu şekilde temsil edilen eşcinsel erkek, “*yumuşak, top, nonoş, kırık*” gibi çeşitli argo kelimelerle hem geleneksel medyada hem de sosyal medyada alay edilmeye mahkûmdur(Plummer, 2001). Öte yandan bu erkek karakterlerin cinsel yönelimlerine dair bilgiler çoğu zaman açık bir şekilde verilmez ancak neredeyse herkes bunun bir homoseksüellik temsili olduğunu bilir ve heteronormativite içerisinde kabul gören tek temsil biçimi budur; homoseksüeller ancak mizah malzemesi olabilir. Bir diğer yandan eşcinselliğin kadınlar üzerinden temsili konusunda çok daha farklı bir tablo gözlemlenmektedir. Kendi ayakları üzerinde duran, asi, sert ve “erkeksi” tavırlar sergileyen, “erkeksi” ilgi alanları olan kadın karakterlerin temsil ettiği şey çoğu zaman lezbiyenlikle ilişkilendirilmediği gibi, “erkek Fatma” söylemleriyle özdeşleştirilir. Ayrıca bu kadın temsilleri, hegemonik erkekliğin onaylanmış güç imgelerini barındırdığı ve bu erkekliği bir nevi yücelttiği için kabul görmektedir. Zaten örtük olarak temsil edilen kadın eşcinselliği bu şekilde anlaşılmaz ve fark edilmez kılınmaktadır.

2001’den sonra televizyondaki LGBTİ+ karakter temsillerinin nasıl değiştiğini anlamak ve açıklamak için kaleme aldığı çalışmasında Cook, hem ekranda hem ekran dışında genel kabul görme yolunda LGBTİ+ topluluğunun büyük adımlar attığı sonucuna varmıştır. Bu çalışmada “queer temalı şakalaşma”, “sevginin açıkça gösterilmesi”, “el ele tutuşma”, “sarılma/kucaklaşma”, “öpüşme”, “yatak veya cinsellik iması” gibi çeşitli kategorilerde LGBTİ+ karakterlerin ne sıklıkla ve ne biçimde temsil edildiği incelenmiş, genel olarak 2001’den beri daha fazla LGBTİ+ karakterin, (özellikle 2001’de var olmayan biseksüel ve transseksüel karakterlerin varlığıyla, şakaların tonundaki bir değişimle) daha fazla sevgi gösterisine izin verilerek temsil edildiği saptanmıştır. İncelenen şov örneklerindeki LGBTİ+ karakter oranının 2001 ve 2016 yılları arasında önemli ölçüde artmaması, 2001’den bu yana LGBTİ+ karakterli şovların sayısının artmasına rağmen, LGBTİ+ karakterlerin hala bu şovlardaki karakterlerin yaklaşık aynı yüzdesini oluşturduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte, niş izleyicilere hitap eden Netflix, Hulu, HBO Max ve Amazon Prime Video gibi yeni yayın platformları, yüksek sayıda LGBTİ+ karakter barındıran şovlar üretmektedirler. Bu çalışmada gözlemlenen akış gösterileri önemli ölçüde daha fazla LGBTİ+ temsiline sahiptir ve akış gösterilerindeki LGBTİ+ karakterleri daha fazla sevgi gösterimi yapmıştır(Cook, 2018).

Yapılan araştırmalar, ekranda eşcinsel karakterleri görmenin eşcinsellerin gerçek hayatta kabul edilmesi arasındaki bağlantıyı doğrulamakta ve queer temsiline heteronormativiteyi çözme ve sonuç olarak homofobiyi azaltma gücüne sahip olduğuna işaret etmektedir. Broadcast Education Association tarafından 2015 yılında yapılan bir çalışmada, eşcinsel karakterlerin yer aldığı saatler süren programlara baktıktan sonra, heteroseksüel katılımcılarda "eşcinsel karakterleri televizyonda izlemek ile eşcinsel eşitliğinin onaylanması arasında pozitif bir ilişki olduğu" bulunmuştur. Dahası, bu korelasyon daha önce sosyal hayatlarında hiç eşcinsel teması olmayan katılımcılar için daha güçlüdür. Çalışmanın sonucunda, "çeşitli yasal ve sosyal politika konularına yönelik tutumlar olarak tanımlayan bir onaylama" ile ölçülen eşcinsel eşitliği kabulünde en yüksek puanı almıştır(Bond ve Compton, 2015: 722-727). Bu çalışma, yöntemlerinde titiz olmakla birlikte katılımcıların konuyla ilgili duruşunu etkileyebilecek yaş veya din gibi tüm değişkenleri kontrol etmiştir, sonuç gerçekliği büyük oranda yansıtmaktadır. Queer karakterler sadece ekranda var olmakla birlikte gerçek hayatta algıları şekillendirme yeteneğine sahiptir(Harris, 2017: 5).

Trans bireylerin temsili söz konusu olduğunda tabloda önemli farklar görülmektedir. Trans kadınlar toplum tarafından kadınsı olmak uğruna erkekliğinden ve dolayısıyla gücünden vazgeçmiş olarak görülmektedirler. Medya üreticileri bu kavramı alıp prodüksiyonları için benimsemiş, trans kadınları kötü, vahşi ve tehlikeli bireyler olarak temsil etmektedirler(Reitz, 2017: 2). Ayrıca Hollywood, trans kadınların rollerine cisgender¹ erkekleri dâhil ederek trans kadınların gerçekte kadın olmadığı fikrini pekiştirmektedir. Natrans erkekler, trans kadınların deneyimlerini doğru bir şekilde tasvir edemediği gibi, cinsiyet disforisini deneyimlemeyen birinin anlaması ve yansıtması neredeyse imkânsızdır. Hollywood bu rollere natrans erkekleri dâhil

¹ Cisgender: Natrans, "transseksüel olmayan".

ederek, hâlihazırda ayrımcılığa maruz kalan ve istihdam edilemediği için yoksulluk içinde yaşayan trans aktrislerden uzaklaştırmaktadır(Kellaway, 2015).

Çok uzun bir süre boyunca trans temsilleri, cinsiyete uymayan kişiler, tehlikeli psikopatlar ve cinsel yırtıcılar olarak dar ve sorunlu tasvirlerle ya da nadiren kurbanlar olarak televizyon ve sinemada gösteriliyordu. Kurbanlık atfedilen hikâyeler de çoğunlukla (günümüzde yaygın biçimde eleştirilen) cinsiyet geçişine indirgenen hikâye anlatıcılığının 'yanlış vücut' mecazlarına dayanmaktaydı. Fakat son yıllarda trans yaşamların süregelen istikrarsız durumuna rağmen, hem anlatı sinemasında hem de televizyonda daha çok ve daha da önemlisi daha karmaşık trans temsillerin çoğaldığı görülmektedir. Artık cinsiyet farklılıklarının muhteşem göstergeleri olarak temsil edilmeyen trans karakterler, çeşitli anlatı evrenlerini doldurmaktadır. Medya temsilleri, hem “banyo paniğinin cinsiyete dayalı korku çıkırtkanlığı” hem de görünürlüğün basitçe sosyal kabulle eşitlenemeyeceğini gösteren karşı-stratejileri değiştirmenin merkezinde yer almaktadır. Bu bakış açısıyla trans aktivizminden ve trans haklarına siyasi bağlılıktan kopuk olarak bir temsil inşası, içi boş bir gösterenden ibarettir demek yanlış olmayacaktır. Sonuç olarak, trans temsil siyaseti 'otantik' veya 'iyi' trans temsilleri kavramıyla sınırlı değildir, bilakis insanların dünyaya bakış açısına müdahale eder ve dönüştürür. Yapılan geniş kapsamlı araştırmalar yirmi birinci yüzyılda trans temsiliinin yalnızca ana akım görünürlüğün bir 'ürünü' olmadığını altını çizmektedir. Bu aynı zamanda dönüşen medya ve transmedya uygulayıcılarının müdahale etmelerinin ve aynı zamanda görselin ötesine geçmelerinin bir sonucudur(Koch-Rein, Hashemi Yekani & Verlinden, 2020).

Trans, trans bireylerin yalnızca bir yönünü tanımlayan bir sıfattır. Trans insanları sadece “translıklarına” indirgeyerek, karakterlerinin gerçek birer insanlar olduğu asla açığa çıkmamaktadır. Umutları ve hayalleri, karşılaştıkları gerçek mücadeleler ve olay örgüsünün genel durumuyla nasıl başa çıktıkları, kaybolan fırsatlar haline gelmektedir. Reitz'e göre trans bireylerin hikâyeleri trans oldukları gerçeği etrafında değil, olay örgüsü etrafında dönmelidir. Televizyon ve film yapımcıları, trans deneyimini canlandırmak için trans aktrisleri ve aktörleri seçmeye başladıklarında, onların translar hakkında olumsuz klişelerin devam etmesini yavaşlatacağını öngörmektedir. Trans kadınların medyada daha iyi temsil edilmesiyle, trans kadınların kamuoyu görüşü

olumlu yönde değişeceğini ve yaşam kalitelerinin büyük ölçüde artacağını öngörmek, eşcinsel temsillerinin eşcinsellerin toplum tarafından onaylanmasına katkısı düşünülünce yersiz olmaz(Reitz, 2017: 6).

Son yıllarda toplumsal cinsiyet ve LGBTİ+ temsilleri ile ilgili yaşanan bu gelişmeleri teknolojik gelişmelerden, internet ve yeni medyanın beşeri hayatın görece merkezine oturmasından bağımsız düşünmemek gerekmektedir. İnternet ve yeni medyanın zaman ve mekân gibi engelleri ortadan kaldırarak küresel bir etkileşim ağı oluşmasına olanak sağlaması, toplumsal cinsiyet, cinsel kimlik ve yönelim farklılıklarından kaynaklanan sorunların, taleplerin ve mücadeleci fikirlerin görünürlük kazanmasında, yaygınlaşmasında şüphesiz önemli bir rol oynamıştır. Yeni medya kanallarında, sosyal medya platformlarında feminist mesajların çok sayıda etkileşim alması, bu platformlarda görünürlüğü yüksek olan kişi ve kuruluşların feminist tartışmalara aktif katılımında bulunması, feminizmin dijital aktivizmle buluşmasına ve yeni bir feminist dalganın doğuşuna olanak sağlamıştır.

Dördüncü dalga feminizm, 2012 civarında başlayan ve kadınların internet araçlarının kullanımı ve kesişimselliğin güçlendirilmesine odaklanan bir feminist harekettir. Dördüncü dalga, toplumsal cinsiyet normlarına ve toplumdaki kadınların ötekileştirilmesine odaklanarak daha fazla cinsiyet eşitliği aramaktadır. Tartışmaların odağında ilk başlarda kadın bedeninin nesneleştirilmesi, reklam ve pazarlama faaliyetlerinin beden imajıyla ilgili endişe verici mesajlar taşıması, kadınların ve LGBTİ+ bireylerin günlük hayatta yaşadıkları problemlerin siberzorbalık ve benzeri biçimlerde dijital ortamda yeniden üretilmesi gibi konular bulunmaktaydı. Lakin polis şiddeti, ırkçılık, faşizm, azınlık hakları ve emek sömürüsü gibi küresel sorunların yeni medyada sıkça dolaşıma girmesi, dördüncü dalganın bu konulara da yönelmesine sebep olmuştur. Öte yandan kesişimsellik ve birbirine kenetlenen güç sistemleri ve bunların siyahi kadınlar ve trans kadınlar gibi geleneksel olarak marjinalleştirilmiş grupların katmanlaşmasına nasıl katkıda bulunduğu vurgulanmaktadır. Dördüncü dalga feministler (önceki feministler gibi) bu grupların siyasette ve iş dünyasında daha fazla temsil edilmesi gerektiğini, politikalar ve uygulamalar tüm insanların bakış açılarını içeriyorsa toplumun daha adil olacağını savunmaktadırlar. Dördüncü dalga feminizm, eşit işe eşit ücret verilmesini ve kadınlar için aranan eşit fırsatların, cinsiyet

normlarının üstesinden gelmek için erkeklere de yayılması gerektiğini savunmaktadır. Örneğin, duyguları özgürce ifade etmek, kendilerini fiziksel olarak istedikleri gibi ifade etmek ve çocuklarıyla meşgul ebeveynler olmak gibi geleneksel olarak erkeklerden alıkonan birtakım hakların geri iade edilmesi gerektiğinin altını çizmektedir. Kadınları güçlendirme arayışında, saldırı ve tacize karşı adalet arayışında güç istismarcılarına karşı işbirliği yapmak, harekete geçirmek, konuşmak için basılı, haber ve sosyal medya platformlarından yararlanılması öne çıkan bazı özelliklerindendir.

Medyada ve popüler kültürde artan bir görünürlük kazanarak dördüncü dalga feminizmin yükselişe geçtiği söylenebilir. Kadınları günlük hayatta karşılaştıkları cinsiyetçilik ve ayrımcılık örneklerini afişe etmeye teşvik eden sayısız yüksek profilli internet ve sosyal medya kampanyaları, çok sayıda ünlünün ve toplumun ileri gelen isimlerinin ‘feminist’ sıfatını kucaklamalarına ve feminizme duyulan ihtiyacı vurgulamalarına önayak olmuştur. Feminizmin dördüncü dalgası, postmodern ve postyapısalcı yaklaşımlardan hareketle, eşitlik düşüncesinden ziyade farklılık düşüncesine odaklanan post-feminizmle de ilişkilidir.

Bazı feministler için dijital alan, küresel bir ekonomi politiğin içine gömülü olan baskıcı hiyerarşileri kopyalarken, diğerleri için küresel feminist ağlar oluşumunda yeni bir yol ve coğrafi sınırlardan bağımsız olarak kendi devrimlerinde aktif katılımcılar olma fırsatını temsil etmektedir. Bazı diğer feministler için ise internet, “*güvenli bir alan*” olmanın yanı sıra sadece ortak deneyimleri paylaşmak için değil, aynı zamanda baskıcı cinsiyet rejimlerini örgütlemek ve direnmek için bir yol sunmaktadır. Yeni bir feminizm hareketi inşa etmede dijital aktivizmin olumlu katkılarına rağmen, vizyonunda genellikle miyop olarak algılandığı tartışılmaktadır. Çevrimdışı hareketler proaktifken siberfeminizm daha reaktiftir. Kısa vadeli planlama ve çevrimiçi nefretin yüksek oranda görülmesi, geleneksel yerdeki katılımcıların aksine çevrimiçi katılımcılar arasında daha yüksek bir tükenmişlik oranına yol açabilmektedir. Siberfeminist hareketler hızla ivme kazanabildiği gibi aynı hızla yok olabilmektedir. Siberfeminizm, kadınları, çıkarları tekil bir gündemle temsil edilebilecek homojen bir grup olarak gören önceki feminist dalgaların ötesine geçer. Eski tarz feminizmin zarar verici evrenselciliğini kopyalamaktan kaçınmak için, siberfeminizmin daha çeşitli,

merkezi olmayan ve demokratik hale gelmesi esastır. Mevcut dijital uçurumun daraltılması, şirketlerin katılımını artırmada önemli bir rol oynayabileceği öne sürülmektedir(Jain, 2020: 10).

Yaklaşık elli yıl öncesinin medya temsillerini inceleyen geçmiş çalışmalara bakıldığında medya temsillerinin son derece cinsiyetlendirilmiş, ayrıştırıcı, ataerkil ve heteroseksist bir tutumu olduğu gözler önüne serilirken son yıllarda yapılan incelemelere göre medyada yer alan yeni temsillerin daha olumlu bir yönde bir eğilime işaret ettiği gözlemlenmektedir. Örneğin reklamcılıkta güçlendirilmiş kadın imgelerine, kadınları nesneleştirmek yerine kadınlığı kutlamaya dayanan “femvertising” anlayışı (Grau ve Zotos, 2016: 769) giderek yaygınlaşmakta ve güçlü kadın temsilleri hem geleneksel hem de yeni medyada sıkça yer bulmaktadır. Son on yılda yapılan araştırmalar, genel olarak, medyada cinsiyet klişelerinin hâlâ var olduğunu ve dünyadaki birçok ülkede yaygın olduğunu gösterse de, Eisend cinsiyet klişelerinin derecesini ve bunlarda yıllar içinde meydana gelen değişiklikleri araştırdığı çalışmasında alana önemli katkılar sağlayan sonuçlara ulaşmıştır(Eisend, 2010: 418). Çalışmalarının literatüre birincil katkısı toplumsal cinsiyet klişelerinin reklamcılıktaki etkilerine ilişkin bir meta-analizde 64 çalışmanın nicel bir derlemesinin sağlanmasıdır. Bu çalışmanın sonucunda da bazı stereotiplerin özellikle kadınlar için hala devam ettiği saptanmıştır. Mesleki statü konusunda son birkaç yılda kadınların kazandığı eğitim, meslek ve statü değişikliklerine rağmen, hala en yüksek derecede stereotipleştirmenin olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan ilginç bir şekilde, Eisend, stereotipleşme derecesinin, çoğunlukla yüksek oranda ataerkil toplumlardaki (Japonya gibi) kadınları ilgilendiren gelişmelere bağlı olarak yıllar içinde azaldığını tespit etmiştir. İsveç gibi düşük ataerkillik düzeyindeki toplumlarda ise önemli bir azalma olmamıştır(Eisend, 2010:436). Bu gelişmeleri dördüncü dalga feminizmle ilişkilendirmemek güçtür.

Öte yandan dördüncü dalga feminizme dair eleştiriler ve endişeler olmadığını savunmak gerçekçilikten uzaktır. Dördüncü dalga feminizm Beyoncé, Taylor Swift ve Miley Cyrus gibi müzik megastarları aracılığıyla bir yandan tüm kadınların bu bireyselleştirilmiş, neoliberal ve kapitalist "başarı" vizyonuna yükseltilmesini (veya daha endişe verici biçimde taklit etmesini) talep ederken, aynı zamanda başarılı

kadınların başarılarını (ve sıklıkla yaşam tarzlarını) teşvik etmeye dayanan postfeminizm ile arasında karmaşık bir yolda ilerlemektedir. Elbette bunun endişe verici yanı müzik endüstrisinin erkek egemen ortamında bu başarıya erişimin hala genç ve oldukça cinselleştirilmiş bir kadınlık imajı sunmaya bağlı olmasıdır(Rivers, 2017: 25).



İKİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜREL BİR ETKİLEŞİM ALANI OLARAK OYUN VE DİJİTAL OYUNLAR

Bu bölümde oyun kavramına ilişkin temel tanımlara ve açıklamalara yer verilmiş, insanlık tarihi boyunca oyunların yaşamda nasıl konumlandırıldığı irdelenmiş, oyunlar ve oyun oynama etkinliğiyle ilgili daha önceden yapılan çalışmalara, tanımlara ve teorilere yer verilmiştir. Çalışmanın birinci bölümünde oluşturulan teorik çerçevede bir yeni medya biçimi ya da ortamı olan dijital oyunlar, bu bölümde kültürel bir etkileşim alanı olarak incelenmiş ve bu etkileşim alanında temsil olgusu, bilhassa kültür politikaları, kimlik politikaları ve LGBTİ+ temsilleri ekseninde tartışılmıştır.

2.1. Oyun: Teori ve Tanımlar

Oyun, sosyal bilimlerde çeşitli disiplinlerin ilgi alanına giren bir alandır. Oyun çalışmalarını karakterize eden ve pedagoji, psikoloji, antropoloji ve iletişim bilimleri gibi geniş kapsamlı bir disiplinlerarasılık içinde çalışan disiplin ise Ludolojidir(Akbulut, 2009: 25).

Oyun, genellikle insan hayatının çocukluk dönemine tekabül eden bir zaman diliminde, bu dönemin olmazsa olmazı olarak görülen temel bir aktivitedir. İnsanların bilişsel kapasitelerinin henüz tamamına erişmediği bu dönemde oyunlar, çocukların kurgusal bir evrende, toplumsal yaşamın bir parçası haline getirilmiş olan, toplumsal cinsiyeti de kapsayan, birtakım rolleri ve bu rollerin birbirleri ile ilişkilerini öğrenmelerinde önemli rol oynamaktadır. Dolayısıyla çocukluk döneminden itibaren insanların aklında şekillenen tanımıyla oyun, önceden belirlenen bir takım kurallarla yürütülen ve oyunda aktif rol alan katılımcıların kuvvetine, bahtına ve becerilerine bağlı olarak hedeflenen bir sonuca ulaşan bir etkinliktir(Akbulut, 2009: 26). Ancak bu ifade, oyunların yalnızca bir kısmını açıklamada yeterlidir.

Oyun alanına önemli katkılarıyla öne çıkan isimlerden biri, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'dır. *Homo Ludens* (1938) adlı eserinde, kültürde ve özellikle de dil, hukuk, savaş, şiir, mit, felsefe ve sanatta, "oyun unsurunu" tasvir etmeye çalışmış bir oyun

antropolojisini başlatmıştır. Huizinga'ya göre kültür, oyun içinde doğar ve ritüellerin sergilenmesinden sahnelenmesine dek tüm pratikleriyle oynanan bir şeydir. Kültür, zamanla oyunsal öğelerini arka plana iter ve bu öge yoğunlukla kutsallaştırılır. Lakin yine de “oyunsal dürtü” ile evrilmiş olan kültürel biçimler içinde bile varlığını ve özünü korumaktadır. Bu teorik çerçeveye göre kültür ve oyun ilişkisi bilhassa toplumsal oyunun üst formlarında, yani bir oyunun, bir topluluğun ya da grubun kurallı eylemleriyle bağlantılı her yerde aranmalıdır. Oyunun kültürden daha önce mevcudiyet gösterdiğini destekleyen başka bir önerme ise oyun güdüsünün, temsil, tahrik, gösteriş, mücadele, taklit ve kısıtlayıcı kurallar gibi temel faktörlerinin vahşi hayatta, diğer türlerde dahi kendini göstermesidir. Başka bir ifadeyle oyun, temsil ve yarışma, hoşça vakit geçirme biçimleriyle her koşulda hayatın çeşitli alanlarında, insana ait bir kavram olan kültürden çok daha önce gelmektedir(Tandaçgüneş, 2015: 259-260). Huizinga'ya göre bu sebeple insan “homo ludens”, yani “oynayan insan”dır.

Bu çalışmada Huizinga, oyunun kendi içinde ne olduğunu ve oyuncu için ne anlama geldiğini anlamanın önemini savunmuştur. Huizinga'ya göre oyun, gönüllülüğe dayalı, ancak otoriter kurallarca belirli bir zaman ve mekân içinde gerçekleştirilen, kendinden bir amaca sahip olan, bir tevettür ve coşku duygusu ile gündelik yaşamın dışına çıkma bilincinin eşlik ettiği, iradeye bağlı bir aktivitedir(Huizinga, 2018: 18-31).

Tam da bu bağlamda, oyunun iradeye dayalı bir eylem olması konusunda İngiliz antropolog Bateson, oyunun yalnızca üst-iletişim yapabilen canlılar arasında gerçekleşebilen bir aktivite olduğunu, böylece farklı mantıksal tipteki iletilerin ayırt edilebileceğini savunmaktadır. Oyun oynayabilmek için soyutlama becerisinin gerektiğine dikkat çekmektedir. Çünkü Huizinga aynı eserinde köpek yavrularının birbirleri ile oynadıkları basit oyunlardan hareketle oyunun fizyolojik bir olgu oluşunun ve bunun da ötesinde kavramsallaştığının üzerinde durmuştur. Haliyle Bateson'a göre hayvanların birbirleriyle oyun benzeri etkileşimlerde bulunmaları, oyuncak peşinde koşmaları gibi aktiviteler oyun olarak tanımlanmamalıdır(Bateson, 2006: 323).

Farklı akademisyenlerin hem fikir olduđu nokta, oyunun bir iş olmadığıdır. Oyun ciddi olmaktan uzakta ve gerçekliğin dışında, sanal bir olgudur, üretici bir süreç olmamalıdır. Caillois de bu yaklaşımı destekleyen bir önermede bulunmuştur, ona göre oyunun en önemli özelliklerinden biri sonunda bir ürün yaratılmaması ve sanattan ayrışmasıdır. Dolayısıyla oyun profesyonel olarak oynandığında oyun olmaktan çıkmaktadır(Caillois, 2006: 125-126). Alana önemli katkıları olan Fransız edebiyat eleştirmeni Caillois, bir aktiviteyi oyun olarak tanımlamak için söz konusu aktivitenin aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiğini öne sürmektedir(Caillois, 2001: 9-10);

- Özgürlük: Oynamak zorunlu olmamalıdır, eğer zorunlu olursa neşe ve cazibesini kaybederek bir eğlence olmaktan çıkar.
- Ayrışıklık: Aktivitenin belirli bir yer ve zaman içinde sınırlandırılmış, önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş olması gerekir.
- Belirsizlik: Gidişatı belirlenemeyen, sonuca önceden ulaşılabilen ve yenilikleri oyuncunun inisiyatifine bırakan bir miktar serbestlik tanınmalıdır.
- Verimsizlik: Oyun, oyunun başlangıcında geçerli olanla aynı bir durumda sona erer, oyuncular arasında oyun dâhilindeki mülk takası dışında ne mal, ne zenginlik ne de yeni unsurlar yaratmamalıdır.
- Kurallılık: Aktivite esnasında ortak bir uzlaşma ile sıradan kuralları askıya alan, oyun sürecinde geçerliliği korunan ve yalnızca onların önem arz ettiği yeni kurallar oluşturulur ve bunlara tabi olunmalıdır.
- Yalandan İnanma: Gerçekliğe karşın sanal bir ikincil gerçekliğin veya özgür bir oyun düzleminin özel farkındalığı, aktiviteye eşlik etmelidir.

Caillois bu temel özellikleri barındıran ve oyun olarak değerlendirilebilecek aktiviteleri, birbirinden farklılaşan dört ayrı kategoride sınıflandırmıştır(Caillois, 2001: 14-26):

- Agon: Yunanca “yarışma, çatışma” anlamına gelir. Rakiplerin ideal koşullar altında karşı karşıya geldiği, şans eşitliğinin yapay olarak yaratıldığı, rekabetçi, kazananın zaferinin kesin ve tartışılmaz bir değer taşıdığı bütün oyunlar bu kategori altında toplanabilir. Belirli sınırlar dâhilinde ve dışarıdan yardım almadan, tek bir özelliğe (hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri, yaratıcılık, vb.)

bağlı olarak kazanın kaybeden üzerindeki üstünlüğü görünecek şekilde uygulanan bir rekabet meselesidir. Spor müsabakalarında da, çok sayıda alt bölümünde de durum böyledir. Birbiriyle karşı karşıya gelen iki kişi veya iki takım (polo, tenis, futbol, boks, eskrim vb.) veya değişen sayıda yarışmacı (her türden kurs, atış maçları, golf, atletizm vb.) gibi rakiplerin öğeleri eşit parçalara ve değere böldüğü oyunlar bu kategoride sıralanabilir. Dama, satranç ve bilardo oyunları mükemmel örneklerdir. Eşitlik arayışı, rekabet için o kadar önemlidir ki, farklı sınıflardan oyuncular için bir handikapla yeniden tesis edilir; yani başlangıçta tesis edilen şans eşitliği dâhilinde, katılımcıların göreceli güçleriyle orantılı ikincil bir eşitsizlikle ilgilenilir. Böyle bir kullanımın fiziksel bir karakterin (spor) agonunda olduğu gibi daha serebral tipte (örneğin, zayıf oyuncuya piyon, at, kale vb. avantajların verildiği satranç oyunları) olması da önemlidir.

- Alea: Bu, zar oyununun Latince adıdır. Agon'un aksine, oyuncudan bağımsız bir karara dayanan tüm oyunları, üzerinde kontrolünün olmadığı ve kazanmanın bir rakibe karşı zafer kazanmaktan ziyade kaderin belirlediği bir sonuca çıkar. Daha doğrusu, kader, zaferin yegâne zanaatkârıdır ve rekabetin olduğu yerde, kazananın kaybedene göre daha çok kayırıldığı anlamına gelir. Zar, rulet, yazı tura, bakara, piyango vb. oyunlar, bu türe mükemmel örnekler sunar. Burada kişi şans adaletsizliğini ortadan kaldırmaya çalışmaktan kaçınmakla kalmaz, aynı zamanda oyunun benzersiz çekiciliğini oluşturan şansın kaprisliliğidir. Alea, kaderin iyiliğini ifade eder ve ortaya çıkarır. Oyuncu tamamen pasiftir; kaynaklarını, becerisini, kaslarını veya zekâsını kullanmaz. Tek yapması gereken, umutla ve titreyerek payını riske atmak pahasına bahtına düşeni beklemektir.
- Mimicry: Tüm oyun, bir yanılsama değilse de, sonra en azından kapalı, geleneksel ve belirli açılardan hayali bir evrenin geçici olarak kabulünü varsayar. Oyun, hayali bir ortamda kişinin kaderine boyun eğmekten ya da eylemleri uygulamaya koymaktan ibaret değil, aynı zamanda kendisinin yanıltıcı bir karakter haline gelmesinden ve böyle davranmasından da oluşabilir. Bu nedenle biri, çeşitli tezahürlerle karşı karşıya kalır; bunun ortak özelliği, öznenin kendisinden başka biri olduğuna inanması veya başkalarını

inandırmasıdır. Bir başkasını taklit etmek için kişiliğini unuttur, gizler veya geçici olarak değiştirir. Caillois bu fenomenleri, özellikle böcekler için olan, taklit anlamına gelen İngilizce “mimicry” terimiyle tanımlamayı tercih eder, böylece dürtüyü uyaran temel, ilkel ve yarı organik doğası vurgulanabilir. Taklit ve hainlik bu tür bir oyunda birbirini tamamlayan eylemlerdir. Örneğin çocuklar için amaç yetişkinleri taklit etmektir. Bu, yetişkinlerin kullandığı aletleri, motorları, kolları ve makineleri kopyalayan oyuncak silahların ve minyatürlerin başarısını açıklamaktadır. Küçük kız aşçı, çamaşırcı ve ütücü olarak annesinin rolünü oynar. Çocuk bir asker, silahşör, polis, korsan, kovboy, Marslı vb. olduğuna inanır. Kollarını açıp sallayarak ve motor sesi çıkararak bir uçağa dönüştüğünü düşünebilir. Bununla birlikte, taklit eylemleri çocukluk ve yetişkinlik arasındaki sınırı geçme eğilimindedir. Bir kişinin katıldığı, oyunun maskeli veya başka bir şekilde kılık değiştirmiş olduğu gerçeği, ortaya çıkabilecek sonuçları vurgulayan herhangi bir dikkat dağıtma, gizleme veya alay konusu aynı derecede kapsar. Son olarak, teatral sunumların ve dramatik yorumların haklı olarak bu kategoriye girdiği açıktır.

- Ilinx: Son oyun türü, baş dönmesi arayışına dayanan ve algının istikrarını anlık olarak yok etme ve başka türlü berrak olan bir zihne bir tür şehvetli paniğe yol açma girişiminden oluşan oyunları içerir. Her durumda, gerçekliği egemen kabalıkla yok eden bir tür kasılma, nöbet veya şoka teslim olma meselesidir. Her çocuk, hızla dönerek, bedensel dengeyi ve algı netliğini ancak güçlkle geri kazandığı merkezkaç bir kaçış durumuna ulaştığını çok iyi bilir. Çocuk bu aktiviteye şakacı bir şekilde katılır ve bundan zevk alır. Bir örnek, oyuncunun yapabildiği kadar hızlı bir şekilde tek ayak üzerinde döndüğü “teetotum” oyunudur. Benzer şekilde, “Haiti mais d'or” oyununda iki çocuk el ele tutuşur, yüz yüze, kollarını uzatır. Vücutları sertleşip arkaya doğru bükülmüş, ayakları birleştirilerek nefes nefese kalana kadar dönerler, böylece durduktan sonra sendelemenin zevkini yaşarlar. Karşılaştırılabilir hisler, olabildiğince yüksek sesle çığlık atarak, yokuş aşağı yarışarak ve kızakla kayarak sağlanır; çabuk dönmesi ve sallanması koşuluyla binicilikte. Çeşitli fiziksel aktiviteler de bu hisleri tetikler, örneğin gergi ipi, düşme veya havaya fırlatma, hızlı dönüş, kayma, hızlanma ve dikey hareketin hızlanması, ayrı ayrı veya dönme

hareketiyle kombinasyon halinde. Buna paralel olarak ahlaki bir düzenin baş dönmesi, bireyi aniden ele geçiren bir doyum hissi vardır. Bu baş dönmesi, normalde bastırılan bir dürtü olan düzensizlik ve yıkım arzusuyla kolayca bağlantılıdır. Kişilik ifadesinin kaba ve acımasız biçimlerinde yansıtılır. Özellikle çocukların oynadıkları “kazanan hepsini alır” ve birdirbir gibi oyunlarda bu görülür. Yetişkinlerde, yüksek kır çiçeklerini bir düğmeyle kesmenin ya da çatıdaki karları bir çığlıkla düşürmenin tuhaf heyecanı, bu vertigoyu açığa çıkarır. Organik veya psikolojik biçim alabilen bir bozukluk için bu tür taşımının birçok çeşidini kapsamak için Caillois, Yunanca vertigo (ilingos) kelimesinden türetilen Yunanca girdap terimi olan *ilinx* terimini kullanmayı önermiştir.

Ayrıca Caillois bu kategorileri de kendi içlerinde iki kutba ayırmıştır, “Ludus” ve “Paidia”. Yunancada “yarışma, oyun, şans oyunu, gösteri” gibi anlamlara gelen ludus; efor, sebat ve zeka gerektiren bir takım nedensiz, mecburi ve kısıtlayıcı kurallarla disipline edilmiş oyunları ifade ederken, “çocuk işi, çocuk oyunları” anlamına gelen paidia ise kaygısızlığı, doğaçlamayı, coşkuyu, neşeyi ve kuralsızlığı ifade eder. Yani ludus kurallı ve düzenlenmiş oyun, paidia ise spontane oyun olarak ifade edilebilir(Schwartzman, 1982: 258).

Amerikalı oyun tasarımcısı Eric Zimmerman ise oyundan (game) ziyade, oynamayı (play) üç biçimde tanımlar(Zimmerman, 2004);

- Oyun Oynama: İster masaüstü kutu oyunu, ister kart oyunu, ister spor müsabakası ya da bilgisayar oyunu olsun, bir veya daha fazla oyuncu bir oyun oynadığında ortaya çıkan odaklanmış oynama türüdür.
- Oyunsu (Ludic) Etkinlikler: “Oynamak” olarak da düşündüğümüz tüm adsız davranışlar, birbirini kovalayan köpekler, birbirlerine frizbi fırlatan iki üniversite öğrencisi, pembe çember oynayan çocuklar vb. gibi oyunsu etkinlikler oyunlara oldukça benzer, ancak genellikle daha az ciddidir.
- Oyuncu Bir Ruh Halinde Olmak: Diğer faaliyetler bağlamında "oyun oynayabileceğimiz" tüm yolları içerir. Oyun halinde olmak, mutlaka oynadığınız anlamına gelmez, daha ziyade başka bir eyleme bir oyun ruhu

enjekte ettiğiniz anlamına gelir. Örneğin, bir arkadaşın görünüşüne hakaret etmek başka bir şeydir, ancak hakaret şakayla teslim edilirse tamamen başka bir şeydir.

Oyunları bir ortam olarak inceleyen başka bir Amerikalı oyun tasarımcısı Crawford ise, oyunların temsil etme (representation) ve anlatı (narrative) ile etkileşim (interactivity) özelliklerine dikkat çekmektedir. Gerçek dünyanın bir alt takımını sübjektif bir biçimde taklit eden, kuralları olan ve kapalı bir sistem olarak incelendiğinde oyunların aşağıdaki gibi özellikleri olduğunu saptamıştır(Crawford 2004, akt. Barmanbek, 2009: 98-99):

- Kapalı: Önceden belirlenen, kendi evreninde tutarlı ve öz yeterliliği olan bir sisteme sahiptir.
- Kurallı: Bütün oyunların kuralları olur. Kimi oyunlar kuralları bakımından esnek olsa da insanlar genellikle katı kuralları olan oyunları seçerler.
- Sistemli: Başta birbiriyle bağlantısız görünse bile oyunların öğeleri birbirleriyle karmaşık biçimlerde etkileşim halindedir, bu da oyunların sistemli olduğunu ortaya koyar.
- Özel: Bir video oyununda uzay boşluğundaki çeşitli yaratıklarla savaşan bir oyuncunun gerçek yaşamda böyle bir şey yapamayacağı ortadadır, ancak oyuncunun zihninde o canavarları yok ediyor olması, yine kendi zihninde, kendine özgü bir fanteziden öteye gitmez. Yani oyun hem sanaldır, hem de gerçek dünyadan yansımalar barındırır ve bunun nasıl temsil edildiği oyuncunun algısıyla ilişkilidir.
- Gerçekçi: Oyun gerçekliği olduğu gibi yansıtmasa da, bir kısmına odaklanarak ve bunu hayal gücüyle birleştirerek temsil etmektedir. Dolayısıyla oyunun çekiciliği zaman zaman gerçekliğin ne kadarını temsil ettiğiyle, hangi kısmına odaklandığıyla ilgilidir. Oyun gerçekliğe çok fazla yaklaştığında, günlük hayattan ayırtılamaz hale geldiğinde çekiciliğini kaybeder.

İnsanlar tarihin başından beri sosyalleşmek ve etkileşimde bulunmak için çeşitli ortamları kullanmışlardır. Mağara resimlerinden yazılı eserlere kadar değişkenlik gösteren bir dizi durağan ortam, dans, müzik ve tiyatro gibi bir dizi değişkenlik

gösteren ve devinim içindeki ortamlar, bunun örneklerinden yalnızca bir kaçıdır. Etkileşimi ilgi çekici kılan değişkenler değil, sebep sonuç ilişkileri ve kişilerarası iletişimin sosyal varlıklar olan insanlar üzerindeki psikolojik ve fizyolojik etkileridir. Dolayısıyla birinci bölümde bahsi geçen, McLuhan'ın "aracı mesajdır" bildirisi, bu etkileşimi sağlayan oyunların neden yediden yetmişe tüm insanları bir şekilde içine aldığını da açıklamaktadır. Neticede oyun eğlenceli boş zaman aktivitesi olmanın önüne geçmekte, Huizinga'nın "oynayan insan" önermesindeki gibi yaşamın temel bir parçası olarak konumlanmaktadır.

2.2. Dijital Oyunlar

Bu çalışmada işlemlerinde bilgi işlem teknolojilerini kullanan her türlü çağdaş oyuna atıfta bulunmak için "dijital oyunlar" ifadesini kullanmıştır. Bu ifade ev konsol sistemleri ile oynanan video oyunlarını, atari video oyunlarını, ana bilgisayar veya kişisel bilgisayarlarla oynanan bilgisayar oyunlarını, cep telefonları için mobil oyunları ve çeşitli yeni dijital cihazları içermektedir, ancak bunlarla sınırlı değildir. Literatürde bazı kaynaklarda "bilgisayar oyunları" veya "video oyunları" benzer şemsiye kategoriler olarak kullanılmaktadır, ancak "dijital oyunlar" burada, mevcut terimlerin en nötr olanı olarak kullanıma girmektedir.

Dijital oyunlar yeni medyadır(Mitchell, 2018: 34). Dijital oyunlar, bir kullanıcı arabirimi veya oyun çubuğu, denetleyici, klavye veya hareket algılama cihazı gibi giriş cihazı ile etkileşimi içeren, oyuncular için görsel geri bildirim oluşturan elektronik sistemlerle oynanan oyunlardır. Bu geri bildirim, TV seti, monitör, dokunmatik ekran veya sanal gerçeklik kulaklığı gibi bir video görüntüleme cihazında gösterilir. Bu oyunlar genellikle hoparlörler veya kulaklıklar aracılığıyla sağlanan sesli geri bildirimlerle ve bazen de dokunsal teknoloji dâhil olmak üzere diğer türden geri bildirimlerle zenginleştirilir. Dijital oyunlar çoğu zaman atari oyunları, konsol oyunları ve PC oyunları gibi, oyun etkinliğinin gerçekleştiği platformlara göre tanımlanır. Yakın geçmişte sektör, akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar, sanal ve artırılmış gerçeklik sistemleri ve uzaktan bulut oyunları aracılığıyla mobil oyunlara doğru genişlemiştir. Dijital oyunlar oynanış türlerine ve amaçlarına göre de çok çeşitli türlerde sınıflandırılabilir.

İlk dijital oyunlar 1950'lerde ve 1960'larda büyük oda büyüklüğündeki bilgisayarlardan video benzeri çıktılar kullanan elektronik oyunların basit uzantılarıydı. Makinaya jeton atmak suretiyle oynanabilen ilk video oyunu 1971'de piyasaya sürülen *Computer Space* isimli oyundur. Akabinde ise 1972'de ilk ev konsolu *Magnavox Odyssey* üretilmiş, bu konsolla birlikte *Pong* oyunu yayınlanmıştır. Yalnızca bir yıl sonrasında, 1973'te ise çok sayıda oyun şirketinin kurulmuş, başlangıcından itibaren oyun sektörü yenilikçi ve hızla büyüyen bir sektör olmuştur(Wolf, 2008: XVIII).

Günümüzde dijital oyun geliştirmek, geliştiriciler, yayıncılar, distribütörler, perakendeciler, konsol ve diğer üçüncü taraf üreticiler dâhil olmak üzere bir dizi profesyonelin bir araya gelmesini ve becerilerini birleştirmesini gerektirmektedir. Bilhassa 2010'lardan bu yana dijital oyun endüstrisinin ticari önemi artmaktadır. Yükselen Asya pazarları ve özellikle akıllı telefonlardaki mobil oyunlar, sektörün büyümesini ve genişlemesini sağlamaktadır. 2020 itibariyle, dijital oyunlar dünya çapında yıllık 174,9 milyar ABD doları satış gerçekleştirmiş ve ABD eğlence pazarında yayın ve kablo TV'nin ardından üçüncü en büyük segment olmuştur(Newzoo, 2020). Giderek artan bu rakamlar 2021'in ilk çeyreği henüz tamamlanmadan 154,6 milyar ABD dolarına ulaşmış, dünya çapında oyun oynayan insanların sayısı ortalama 2,86 milyar olarak saptanmış ve satış istatistikleriyle en büyük dijital oyun pazarının Çin Halkları Cumhuriyeti olduğu belirlenmiştir(Statista, 2021).

İlk oyunlar, çeşitli görüntüleme formatlarına sahip etkileşimli elektronik cihazlar aracılığıyla çıkarılmıştır. En eski video oyun örneği 1947 yılına dayanmaktadır. Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından patent için başvurusu yapılmış olan, 14 Aralık 1948'de patenti alınan bu oyun radar görüntüleme teknolojisinden esinlenerek, ekrana sabitlenmiş çizimler olan hedeflere ateşlenen bir füzeyi simüle etmek için kullanıcının ekrandaki vektörle çizilmiş bir noktayı kontrol etmesine izin veren, *Cathode-ray Tube Amusement Device* isimli analog bir cihazdan oluşmaktadır(Wolf, 2012A: 1). Diğer erken örnekler arasında Christopher Strachey'in *Drafts* oyunu, 1951 Britanya Festivali'ndeki Nimrod bilgisayarı; OXO, 1952'de EDSAC için Alexander S. Douglas'ın hazırladığı bir *Tic-Tac-Toe* bilgisayar oyunu;

1958'de William Higinbotham tarafından tasarlanan elektronik etkileşimli bir oyun olan *Tennis for Two*; ve MIT öğrencileri Martin Graetz, Steve Russell ve Wayne Wiitanen'in 1961'de bir DEC PDP-1 bilgisayarında yazdığı *Spacewar!* gibi oyunlar bulunmaktadır. Her oyun farklı görüntüleme araçları kullanmıştır. NIMROD, *Nim* oyununu oynamak için bir ışık paneli kullanmış, OXO, *Tic-Tac-Toe* oynamak için bir grafik ekran kullanmıştır. *Tennis for Two*, bir tenis kortunun ve *Spacewar*'ın yandan görünümünü görüntülemek için bir osiloskop kullanmıştır(Rabin, 2009: 3-7).

Her dijital oyun farklı olduğundan, her dijital oyunu oynama deneyimi de farklıdır ve bunun tek bir ifadeyle özetlenmesi imkânsızdır. Ancak birçok ortak unsur da mevcuttur. Çoğu oyun bir başlık ekranına açılır ve oyuncuya oyuna başlamadan önce oyuncu sayısı gibi seçenekleri gözden geçirme şansı verir. Çoğu oyun, oyuncunun avatarının aşması gereken seviyelere bölünür, puanlar alır, avatarın doğuştan gelen özelliklerini güçlendirmek için güçlendirmeler toplar, bu arada ya düşmanları yenmek için özel saldırılar ya da onlardan kaçınmak için özel hareketler kullanılır. Hasar almak, avatarlarının sağlığını tüketir ve bu sığır düşerse veya avatar başka türlü kaçması imkânsız bir konuma düşerse, oyuncu hayatlarından birini kaybeder. Ekstra bir can veya “1-UP” (bir yükselme hakkı) kazanmadan tüm hayatlarını kaybederlerse, oyuncu “oyun bitti” ekranına ulaşmaktadır. Pek çok seviye ve oyunun finali, oyuncunun devam etmek için yenmesi gereken bir tür büyük düşman karakterle sona erer. Bazı oyunlarda, seviyeler arasındaki ara noktalar, oyuncunun tüm hayatlarını kaybetmesi veya oyunu durdurup daha sonra yeniden başlatması gerektiğinde oyunu yeniden başlatmak için depolama ortamında kaydedilmiş bir oyun oluşturabileceği kaydetme noktaları sunmaktadır. Bunlar aynı zamanda yazılabilen ve başlık ekranına tekrar girilebilen bir bölüm şeklinde de olabilir.

Oyunlar yazılım ürünleri olduğundan, piyasaya sürülen ürünler yazılım hataları barındırabilirler. Bunlar, oyun içinde oyuncunun istismar edebileceği aksaklıklar olarak ortaya çıkabilir; bu genellikle bir dijital oyunun hızlı işlemesinin temelidir. Diğer durumlarda bu hatalar, hile kodları, “paskalya yumurtaları” (easter egg, yani gizli sürprizler) ve oyuna kasıtlı olarak eklenen diğer gizli sırlarla birlikte istismar edilebilir. Bazı konsollarda, hile kartuşları, oyuncuların bu hile kodlarını çalıştırmasına izin verirken, kullanıcı tarafından geliştirilen küçük modifikasyonlarla,

her ikisi de oyunu kolaylaştıran, oyuncuya ek güçlendirmeler sağlayan veya oyunun görünümünü değiştiren bilgisayar yazılımı oyunları için benzer atlamalara izin verebilir.

Bilgisayar bilimi bölümleri yıllardır dijital oyunların teknik yönlerini inceliyor olsalar da, oyunları sanatsal bir araç olarak inceleyen teoriler, beşeri bilimlerde nispeten yeni bir gelişmedir. Ortaya çıkan bu alanda en görünür iki ekol, ludoloji ve anlatım bilimidir. Anlatımcılar, video oyunlarına Janet Murray'ın “Siberdrama” dediği bağlamda yaklaşırlar. Yani, en büyük endişeleri, interaktif kurgudan doğan bir hikâye anlatma aracı olarak dijital oyunlardır. Murray dijital oyunları, oyuncunun başka bir kişi olmasına ve başka bir dünyada oynamasına izin verilen bir araç olarak video oyununu savunan Star Trek'in kurgusal bir teknolojisi olan Holodeck bağlamına yerleştirmektedir(Murray, 2016: 243-246). Dijital oyunların bu görüntüsü erken dönemde yaygın bir popüler destek almış ve Tron, eXistenZ ve The Last Starfighter gibi filmlerin temelini oluşturmuştur.

Ludologlar bu fikirden keskin ve köklü bir şekilde kopmaktadırlar. Bir dijital oyunun her şeyden önce kuralları, arayüzü ve kullandığı oyun konsepti açısından anlaşılması gereken bir oyun olduğunu savunmaktadırlar. Aarseth (2004), oyunların kesinlikle geleneksel anlatıların olay örgüsüne, karakterine ve yönlerine sahip olmasına rağmen, bu yönlerin oyun için tesadüfi olduğunu savunmaktadır. Örneğin, Aarseth anlatımcıların Tomb Raider oyununun kahramanına gösterdiği yaygın ilgiyi eleştirmekte ve şunu vurgulamaktadır;

“Lara Croft'un bedeninin boyutları zaten film teorisyenleri tarafından ölümüne analiz edildi, çünkü bir oyuncu olarak benim için alakasız. farklı görünen bir vücut beni farklı oynamama neden olmazdı ... Oynadığımda, vücudunu bile görmüyorum, onun içini görüyorum ve geçmişini görüyorum.”(Aarseth, 2004).

Basitçe söylemek gerekirse, bilim insanları geleneksel sanat teorilerini reddetmektedirler çünkü onlar bir video oyununun sanatsal ve sosyal olarak ilgili niteliklerinin öncelikle oyuncuya dayatılan temel kurallar, talepler ve beklentiler tarafından belirlendiğini iddia etmektedirler.

Çoğu oyun ortaya çıkan ilkelere dayanırken, dijital oyunlar genellikle oyun bağlamında ortaya çıkan davranışların ortaya çıktığı simüle edilmiş hikâye dünyaları

sunar. “Ortaya çıkan anlatı” terimi, simüle edilmiş bir ortamda hikâyenin nasıl basitçe “oyuncuya ne olduğu” tarafından yaratılabileceğini açıklamak için kullanılmıştır. Ancak, ortaya çıkan davranış karmaşık oyunlarla sınırlı değildir. Genel olarak, bir oyunda yapay zekâ için olaya dayalı talimatların gerçekleştiği herhangi bir yerde, ortaya çıkan davranışlar olacaktır. Örneğin, arabaların çarpmayı önlemek için programlandığı ve pistte bir engelle karşılaştıkları bir yarış oyununu ele alalım: Arabalar daha sonra arkalarındaki arabaların yavaşlamasına ve/veya diğer arabalara uyum sağlamak için manevra yapmasına neden olan önlerindeki engelden kaçınmak için manevra yapabilir. Programcılar, özellikle bir trafik sıkışıklığı yaratmak için kod yazmazlar, ancak artık oyunda bu kendiliğinden oluşabilir.

2.2.1. Dijital Oyun Platformları

Dijital oyunların çalışması için bir platforma, elektronik bileşenlerden veya bilgisayar donanımından ve ilgili yazılımlardan oluşan belirli bir kombinasyona ihtiyaç duyulmaktadır. Ya da yaygın kullanılan bir terim olarak, dijital oyunları oynamak için bir “sisteme” ihtiyaç duyulduğu söylenebilir. Oyunlar tipik olarak bir veya sınırlı sayıda platformda oynanacak şekilde tasarlanmaktadır ve bir platforma münhasırlık, dijital oyun pazarında rekabet avantajı olarak kullanılır(Thompson, Peteraf, Gamble & Strickland, 2018: 56). Kişisel dijital asistanlar ve grafik hesap makineleri gibi video oyunları oynanabilen bazı elektronik cihazlar haricinde, dijital oyun platformları aşağıdaki gibidir(Wolf, 2008):

- Bilgisayar: Bilgisayar oyunlarının çoğu, bir oyuncunun video monitörüne bağlı bir kişisel bilgisayarla (PC) etkileşim kurmasını içeren bilgisayar oyunlarıdır. Kişisel bilgisayarlar özel oyun platformları değildir, bu nedenle aynı oyunu farklı donanımlarda çalıştırırken farklılıklar olabilir. Ayrıca bu açıklık, geliştiricilere, azaltılmış yazılım maliyeti, artırılmış esneklik, artırılmış yenilik, öykünme, çevrimiçi oyun için açık barındırma (bir kişinin, içinde bulunduğu evden farklı bir evde bulunan kişilerle bir dijital oyun oynadığı) gibi bazı özelliklere izin verir. Oyun bilgisayarı, özellikle yüksek performanslı, yüksek maliyetli bileşenler kullanan oyun oynamak için tasarlanmış bir PC veya dizüstü bilgisayardır(Wolf, 2012B: 128-129). Kişisel bilgisayar oyunlarına ek

olarak, ana bilgisayarlarda ve benzer şekilde paylaşılan diğer sistemlerde çalışan, kullanıcıların bilgisayarı kullanmak için uzaktan oturum açtığı oyunlar da vardır.

- **Ev Konsolu:** Bir konsol oyunu, ortak bir televizyon setine veya bileşik video monitörüne bağlanan özel bir elektronik cihaz olan bir ev konsolunda oynanır. Ev konsolları, özel bir donanım ortamı kullanarak oyun oynamak için özel olarak tasarlanmıştır ve geliştiricilere geliştirme için somut bir donanım hedefi sağlar ve hangi özelliklerin mevcut olacağına dair güvence verir ve geliştirmeyi PC oyun geliştirmeye kıyasla basitleştirir. Genellikle konsollar sadece kendisi için geliştirilen oyunları veya aynı şirket tarafından yapılan başka bir platformdaki oyunları çalıştırır, ancak aynı oyun farklı platformlarda mevcut olsa bile doğrudan rakibi tarafından geliştirilen oyunları asla çalıştırmaz. Genellikle belirli bir oyun denetleyicisiyle birlikte gelir. Başlıca konsol platformları arasında Xbox, PlayStation ve Nintendo bulunur(Wolf, 2012B: 133-142).
- **El Konsolu:** Elde tutulan bir oyun cihazı, taşınabilir olan ve kullanıcının elinde tutulabilen küçük, kendi kendine yeten bir elektronik cihazdır. Tek bir üniteye konsol, küçük bir ekran, hoparlörler ve düğmeler, kumanda kolu veya diğer oyun denetleyicileri bulunur. Ev konsolları gibi, el konsolları da özel platformlardır ve neredeyse aynı özellikleri paylaşırlar. Elde taşınır donanım genellikle PC veya konsol donanımından daha az güçlüdür. 1970'lerin sonlarından ve 1980'lerin başlarından elde edilen bazı avuç içi oyunlar yalnızca bir oyun oynayabilirdi. 1990'larda ve 2000'lerde, bir dizi avuç içi oyun, birçok farklı oyunu oynamak için kullanıldı(Wardyga, 2019: 379-383). Günümüzde hala Nintendo'nun Wii ve Switch konsolları, PlayStation'ın portable el konsolu kullanılmaktadır.
- **Arcade:** Bir arcade oyunu genellikle, tipik olarak yalnızca bir oyun oynamak için tasarlanmış ve bir yerleşik konsol, denetleyiciler (joystick, düğmeler, vb.), bir CRT ekranı ve ses yükseltici ve hoparlörlerden oluşur. Arcade oyunlarında genellikle oyunun temasıyla ilgili parlak renklerle boyanmış logolar ve resimler bulunur. Çoğu arcade oyunu, kullanıcının oynamak için tipik olarak

önünde durduğu dikey bir kabin içine yerleştirilirken, bazı arcade oyunları, ekranın şeffaf bir masa üstü ile masa tarzı bir dolap içine yerleştirildiği bir masa üstü yaklaşımı kullanır. Masa üstü oyunlarda, kullanıcılar genellikle oynamak için otururlar. 1990'larda ve 2000'lerde, bazı arcade oyunları oyunculara birden fazla oyun seçeneği sunmuştur. 1980'lerde, video salonları, oyuncuların bir dizi arcade video oyunu kullanabileceği işletmelerdi(Wolf, 2012B: 28-38). 2010'lardan günümüze arcade cihazlarının bulunduğu oyun salonlarının sayısı ciddi ölçüde azalmışsa da bazı sinema salonlarında ve aile eğlence merkezlerinde hala bulunabilirler.

- Tarayıcı: Bir tarayıcı oyunu, platformlar arası bir ortam sağlayan birden fazla cihazda web tarayıcılarının işlevselliği için teknolojilerin standartlaştırılmasından yararlanır. Bu oyunlar, Miniclip oyunları gibi göründükleri web sitesine göre tanımlanabilir. Diğerleri, onları geliştirmek için kullanılan Java ve Flash oyunları gibi programlama platformuna göre adlandırılır.
- Mobil Cihazlar: İOS ve Android işletim sistemlerinde standartlaştırılan akıllı telefon ve tablet bilgisayarların piyasaya sürülmesiyle birlikte mobil oyun önemli bir platform haline geldi. Bu oyunlar, hızlandırılmış gerçeklik oyununu desteklemek için ivmeölçerler, global konumlandırma bilgileri ve kamera cihazları gibi diğer platformlarda bulunmayan benzersiz mobil cihaz özelliklerini kullanabilmektedir.
- Bulut: Bulut oyun, temel bilgisayar, konsol, dizüstü bilgisayar, cep telefonu veya hatta bulut oyun sağlayıcısı tarafından donanım sistemlerine bağlanan iyi internet bağlantısına sahip bir ekrana bağlı özel bir donanım aygıtı gibi minimum bir donanım aygıtı gerektirir. Oyun, oyuncu giriş ve çıkışları arasındaki ağ gecikmesini görüntüleme cihazında azaltmak için bir dizi tahmini yöntem kullanılarak uzak donanımda hesaplanır ve işlenir.
- Sanal Gerçeklik: Sanal gerçeklik (Virtual Reality, VR) oyunları genellikle oyuncuların, bir oyuncuyu kafa hareketlerine yanıt veren sanal ortama sokmak için stereoskopik ekranlar ve hareket izleme sağlayan özel bir başa takılan ünite kullanmalarını gerektirir. Bazı VR sistemleri, sanal dünya ile doğrudan

etkileşime girmek için oyuncunun elleri için kontrol üniteleri içerir. VR sistemleri genellikle ayrı bir bilgisayar, konsol veya başa takılan ünite ile birleşen başka bir işleme cihazı gerektirir.

- Emülasyon: Bir emülatör, bir konsoldan veya başka türlü farklı bir sistemden gelen oyunların, orijinalin donanımını simüle ederek modern bir sistemdeki bir sanal makinede çalıştırılmasını sağlar ve eski oyunların oynanmasına izin verir. Amerika Birleşik Devletleri içtihat hukukunda emülatörlerin kendilerinin yasal olduğu tespit edilirken, henüz sahip olmadığı oyun yazılımını edinme eylemi telif haklarını ihlal edebilir. Bununla birlikte, sanal konsollu Nintendo veya Nintendo Switch Online teklifleri gibi oyun üreticilerinin bazı resmi taklit yazılım sürümleri vardır.

Bir oyunun modu, oyunu aynı türde kaç oyuncunun kullanabileceğini tanımlar. Bu, öncelikle tek oyunculu dijital oyunlar ve çok oyunculu dijital oyunlarla ayırt edilir. İkinci kategori dâhilinde, çok oyunculu oyunlar, yerel olarak aynı cihazda, LAN partileri gibi yerel bir ağ üzerinden bağlanan ayrı cihazlarda veya ayrı İnternet bağlantılarıyla çevrimiçi olmak üzere çeşitli şekillerde oynanabilir. Çok oyunculu oyunların çoğu rekabetçi oynanışa dayalı olsa da çoğu dayanışmayı teşvik edici ve takım tabanlı seçenekler ile asimetrik oynanış sunar. Çevrimiçi oyunlar, aynı anda yüzlerce oyuncuyu desteklemek için çok oyunculu çevrimiçi oyunlara (Massively Multiplayer Online, MMO) olarak tanıyan sunucu yapılarını kullanır.

2.2.2. Dijital Oyun Türleri

Diğer birçok medya türü gibi bir dijital oyunlar da türlere ayrılabilir. Dijital oyunların farklı özellikleri göz önüne alınarak bir tür kavramı oluşturma çabası içinde faydalı akademik çalışmalar yapılmıştır, bu ıraksak alana kaba bir çerçeve koymaya yardımcı olmaktadır.

Her ne kadar Juul (2001), yerleşik endüstri kategorilerine dayanan bir ‘tür’ kavramına karşı çıksa da, aynı yılda yaptığı çalışmasında Wolf (Wolf, 2001), Schatz’ın Hollywood ile ilgili öne sürdüğü “film türü sınıflandırması, izleyici ve yapımcılar arasında uzlaşmaya dayalı bir anlayıştır”(Schatz, 1981: 264) savının, dijital oyunlar

için de kabul edilmesi gereken bir yaklaşım olduğunu savunmaktadır. Bu ‘tür’ anlayışı, onu esnek, dinamik ve dijital oyun teknolojisiyle bütünleşik olarak algılamaktadır.

Bununla birlikte, dijital oyun oyuncularının -yani seyircilerinin- aynı genel kuralların sonsuza kadar tekrar edilmesinden her zaman memnun olmadıklarına dikkat edilmelidir. Beklenti, türün istikrarının yenilikle yumuşatılmasıdır; bu yenilik teknik olabilir, stilistik olmayabilir(Apperley, 2006: 9). Bununla birlikte, görsel veya anlatı unsurları kullanan film veya televizyondan farklı olarak, dijital oyunlar genellikle oyun etkileşimlerine göre türlere ayrılır, çünkü bu, bir dijital oyunla etkileşime giren birincil araçtır. Anlatım özellikleri oynanışı etkilemez; bir nişancı oyunu, ister fantastik bir dünyada ister uzayda gerçekleşsin, yine de bir nişancı oyunudur.

Oyun endüstrisinde kabul gören ve Steam, Epic Games, Windows Store, Good Old Games gibi çeşitli oyun alışverişi platformlarında yaygınlıkla kullanılan, popüler oyun türleri ise aşağıdaki gibidir:

- **Aksiyon:** Aksiyon oyunu, el-göz koordinasyonu ve tepki süresi gibi fiziksel zorlukları vurgulayan bir video oyunu türüdür. Tür, dövüş oyunları, dövüş oyunları, nişancı oyunları ve platform oyunları gibi çok çeşitli alt türleri içermektedir. Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası ve bazı gerçek zamanlı strateji oyunları da aksiyon oyunları olarak kabul edilir. Bir aksiyon oyununda oyuncu genellikle bir kahraman veya avatar şeklindeki bir karakteri kontrol eder. Bu oyuncu karakter, bir seviyede ilerlemeli, nesneleri toplamalı, engellerden kaçınmalı ve düşmanlarla doğal becerileriyle, ellerinde bulunan silahlar ve diğer aletlerle savaşmalıdır. Bir seviye veya seviye grubunun sonunda, oyuncu genellikle oyunun hikâyesinde daha zorlu ve genellikle büyük bir düşman olan bir patron düşmanı yenmelidir. Düşman saldırıları ve engeller, oyuncu karakterinin sağlığını ve yaşamını tüketir ve oyuncu, canları bittiğinde bir oyun alır.
- **Bağımsız:** Bağımsız bir dijital oyun veya bağımsız oyun, çoğu "AAA" (üç A kalitedeki) oyununun aksine, genellikle büyük bir oyun yayıncısının mali ve teknik desteği olmadan bireyler veya daha küçük geliştirme ekipleri tarafından oluşturulan bir video oyunudur. Ancak, “bağımsız” terimi, bir yayıncı yaratıcı

özgürlük gibi bir oyunu finanse etmeye ve dağıtmaya yardımcı olsa bile, oyunun geliştirilmesinin yayıncıdan bir ölçüde bağımsız olduğu diğer senaryolar için de geçerli olabilir. Bağımsızlıkları ve geliştirme özgürlükleri nedeniyle, bağımsız oyunlar genellikle yeniliğe, deneysel oynanışa ve genellikle AAA oyunlarında karşılanmayan riskler almaya odaklanır ve sanat oyunlarında benzersiz deneyimler üretmek için ortamı keşfedebilir. Bağımsız oyunlar, yayıncı desteğinin olmaması nedeniyle perakende satış yerine dijital dağıtım kanalları aracılığıyla satılma eğilimindedir. Terim, bu ilgili ortamlarda bağımsız müzik veya bağımsız film ile eş anlamlıdır.

- Devasa Çok Oyunculu: Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun (MMORPG veya daha yaygın olarak MMO), aynı sunucuda çok sayıda, genellikle yüzlerce veya binlerce oyuncunun bulunduğu çevrimiçi bir oyundur. MMO'lar, farklı oyunlar olsa da genellikle devasa, kalıcı bir açık dünyaya sahiptir. Bu oyunlar, kişisel bilgisayar, video oyun konsolu veya akıllı telefonlar ve diğer mobil cihazlar dâhil olmak üzere çoğu ağ özellikli platform için bulunabilir. MMO'lar, oyuncuların büyük ölçekte birbirleriyle işbirliği yapmasına ve rekabet etmesine ve bazen dünyanın her yerinden insanlarla anlamlı bir şekilde etkileşimde bulunmasına olanak sağlayabilir. Birçok video oyunu türünü temsil eden çeşitli oyun türleri içerirler.
- Macera: Macera oyunu, oyuncunun keşif ve/veya bulmaca çözme ile yönlendirilen etkileşimli bir hikâyede bir kahramanın rolünü üstlendiği bir video oyundur. Türün öyküye odaklanması, çok çeşitli edebi türleri kapsayan diğer anlatı temelli medya, edebiyat ve filmde büyük ölçüde yararlanmasına olanak tanır. Hikâye ve karakter üzerindeki bu vurgu, çok oyunculu tasarımı zorlaştırdığı için birçok macera oyunu (metin ve grafik) tek bir oyuncu için tasarlanmıştır. *Colossal Cave Adventure*, ilk olarak 1976'da piyasaya sürülen bu türden ilk macera oyunu olarak tanımlanır(Rickadams.org, 2021).
- Rol Yapma Oyunu: Bir rol yapma oyunu (Role-Playing Game; kısaltılmış RPG, Türkçe kısaltılmış RYO), oyuncuların kurgusal bir ortamda karakterlerin rollerini üstlendiği bir oyundur. Oyuncular, ya gerçek oyunculuk yoluyla ya da karakter gelişimiyle ilgili yapılandırılmış bir karar verme süreci aracılığıyla,

bir anlatı içinde bu rolleri canlandırma sorumluluğunu üstlenirler. Birçok oyunda gerçekleştirilen eylemler, resmi bir kurallar ve yönergeler sistemine göre başarılı veya başarısız olur.

- Simülasyon: Simülasyon oyunu, genellikle gerçek dünya etkinliklerini yakından simüle etmek için tasarlanmış çeşitli süper video oyunları kategorisini tanımlamaktadır. Simülasyon oyunları eğitim, analiz veya tahmin gibi çeşitli amaçlar için çeşitli etkinlikleri gerçek hayattan bir oyun biçiminde kopyalamaktadırlar. Genellikle oyunda kesin olarak tanımlanmış hedefler yoktur, bunun yerine oyuncunun bir karakteri veya ortamı özgürce kontrol etmesine izin verilir. İyi bilinen örnekler savaş oyunları, iş oyunları ve rol yapma simülasyonlarıdır.
- Strateji: Strateji oyunu, zafere ulaşmak için becerikli düşünme ve planlamaya odaklanan bir video oyunu türüdür. Stratejik, taktik ve bazen lojistik zorlukları vurgulamaktadırlar. Birçok oyun aynı zamanda ekonomik zorluklar ve keşifler sunar. Oyunun sıra tabanlı (1) veya gerçek zamanlı (2) olmasına ve oyunun strateji (3) veya taktiklere odaklanıp odaklanmadığına (4) bağlı olarak, genellikle dört alt türe ayrılırlar.
- Spor: Spor oyunu, spor pratiğini taklit eden bir dijital oyun türüdür. Takım sporları, atletizm, doğa sporları ve dövüş sporları dâhil çoğu spor bir oyunla yeniden yaratılmıştır. Bazı oyunlar (*Madden NFL* serisi gibi) aslında sporu oynamayı vurgularken, diğerleri strateji ve spor yönetimini (*Football Manager* ve *Out of the Park Baseball* gibi) vurgular. *Need for Speed*, *Arch Rivals* ve *Punch-Out!!* gibi bazıları, komik bir etki yaratmak için sporu hicvetmektedirler. Bu tür, dijital oyun tarihi boyunca popüler olmuştur ve tıpkı gerçek dünya sporları gibi rekabetçidir. Bir dizi oyun serisi, gerçek takımların ve oyuncuların isimlerini ve özelliklerini içerir ve gerçek dünyadaki değişiklikleri yansıtmak için yıllık olarak güncellenir. Spor türü, oyun tarihinin en eski türlerinden biridir.
- Yarış: Yarış oyunları, oyuncunun bir yarış yarışmasına katıldığı bir dijital oyun türüdür. Gerçek dünyadaki yarış liglerinden fantastik ayarlara kadar her şeye dayanıyor olabilirler. Simülasyonlar ve basitleştirilmiş atari tarzı yarış oyunları

arasında bir spektrum boyunca dağıtılırlar. Go-kart yarış oyunları, 1990'larda ikincisinin popüler bir alt türü olarak ortaya çıktı. Yarış oyunları da spor oyunları kategorisine girebilir.

- Dövüş: Dövüş oyunu, sınırların sabitlendiği bir aşamada sınırlı sayıda karakter arasındaki yakın dövüşe dayanan bir dijital oyun türüdür. Karakterler rakiplerini yenene veya süre dolana kadar birbirleriyle savaşırlar. Maçlar tipik olarak bir arenada, her oyuncu karakterinin farklı yeteneklere sahip olduğu ancak her birinin seçilmesi nispeten uygun olduğu birkaç turdan oluşur. Oyuncular, engelleme, karşı saldırı ve saldırıları zincirleme gibi “kombinasyonlara” hâkim olmalıdır. 1990'ların başından itibaren çoğu dövüş oyunu, oyuncunun belirli girdi “komboları” gerçekleştirerek özel saldırılar gerçekleştirmesine izin vermektedir. Dövüş oyunu türü, insan oyuncuya karşı çok sayıda düşmanı içeren *beat 'em up*'larla ilgilidir ancak bunlardan farklıdır.

Maksadına göre oyun türleri ise üç kategoriye ayrılabilir:

- Basit Oyunlar: Basit oyunlar, kolay erişilebilirlik, anlaşılması kolay oynanış ve kural setlerini kavraması hızlı olacak şekilde tasarlanmıştır ve zorlu bir oyunun aksine kitlesel pazar izleyicilerini hedef alır. İşe gidip gelme veya öğle yemeği molaları gibi talep üzerine oyuna girip çıkma yeteneğini sıklıkla destekler. Çok sayıda tarayıcı ve mobil oyun gündelik oyun alanına girer ve gündelik oyunlar genellikle üçlü eşleştirme, gizli nesne, zaman yönetimi ve bulmaca oyunları gibi düşük yoğunluklu oyun öğelerine sahip türlerdendir(Boyes, 2008). Nedensel oyunlar sıklıkla, oyuncuların her gün ekstra dönüşler veya hareketler için sosyal medya ağlarında arkadaşlarından yardım isteyebilecekleri sosyal ağ oyun mekaniğini kullanır(Richetti, 2012). Daha yakın zamanlarda ortaya çıkan “hiper-gündelik oyunlar”, kesinlikle daha basit kurallar kullanan, ancak sonsuz bir şekilde tekrar oynanabilen oyunlardır.
- Eğitim Oyunları: Çocuklara ve öğrencilere öğretmeye yardımcı olmak için evlerde ve sınıflarda eğitim yazılımı kullanılmış ve video oyunları da benzer şekilde bu nedenlerle uyarlanmış, hepsi de oyun tasarım öğelerine bağlı bir etkileşim ve eğlence biçimi sağlamak için tasarlanmıştır. Tasarımlarında ve kullanıcıyı nasıl eğittiklerinde çeşitli farklılıklar vardır. Bunlar, eğlence

değerine odaklanma eğiliminde olan, ancak eleştirel düşünmeyle meşgul olma eğiliminde olan eğitici eğlence oyunları ile eğlence değerini küçümserken motivasyon ve olumlu pekiştirme yoluyla problem çözmeye yönelik eğitici video oyunları arasında genel olarak bölünmüştür(Dondlinger, 2007: 28). Ayrıca, başlangıçta eğitim amaçlı geliştirilmeyen oyunlar, genellikle açık dünyalar veya *Minecraft* gibi sanal sanal alanlar içeren oyunlar, sonradan bu kategoriye dâhil edilebilir hale gelmişlerdir(Walton, 2015).

- Ciddi Oyunlar: Eğitici oyunlardan daha da genişleyen ciddi oyunlar, eğlence faktörünün artırılabilirdiği, gölgede bırakılabildiği ve hatta oyunun başka amaçlarıyla ortadan kaldırılabilirdiği oyunlardır. Oyun tasarımı, oyunun interaktif dünyası için video oyun teknolojisinin kullanılması veya pekiştirme eğitimi için oyunlaştırma gibi oyunun eğlence dışı amacını güçlendirmek için kullanılır. Eğitici oyunlar, ciddi oyunların bir biçimidir, ancak diğer ciddi oyun türleri arasında, oyuncunun formda kalmasına yardımcı olmak için önemli fiziksel egzersizler içeren fitness oyunları, ticari ve askeri uçakların pilotluğunu simüle eden uçuş simülatörleri, bir ürünün reklamı etrafında oluşturulmuş reklam oyunları (advergame) ve belirli bir savunuculuk mesajını iletmeyi amaçlayan haber oyunları bulunur.

Özetle, tür adları normalde aksiyon oyunu, rol yapma oyunu veya ateş etme gibi oyun türü açısından kendi kendini tanımlamaktadır, ancak bazı türler bu türü tanımlayan etkili eserlerden türetilmiştir. Örneğin *Rogue* (1980) isimli oyundan “roguelikes”, *Grand Theft Auto III*'ten (2001) “GTA klonları” ve *Battle Royale* (2000) filminden “battle royale oyunu” gibi türler türemiştir. Oyuncular, geliştiriciler ve medya yeni terimler ortaya çıktıkça isimler zamanla değişebilmektedir. Örneğin, birinci şahıs nişancı oyunları, 1993'te çıkan *Doom* oyununa göre başlangıçta "Doom klonları" olarak adlandırılmaktaydı. Oyunun ana oyun tarzını geniş bir şekilde yakalayan "nişancı oyunu" ve "aksiyon oyunu" gibi üst düzey türlerin ve nişancı oyunu birinci şahıs nişancı ve üçüncü şahıs nişancı gibi belirli uygulama alt türlerinin bulunduğu bir oyun türleri hiyerarşisi mevcuttur. Aksiyon-macera oyunu gibi birden fazla üst düzey türe kadar düşen bazı türler arası türler de mevcuttur.

2.2.3. Bir Alt Kültür Ögesi Olarak Dijital Oyunlar

Geniş ve karmaşık olan kültür kavramı birçok farklı araştırma geleneği ve disiplinde önemli bir rol oynar. Kültür tarafsız bir terim değil, değerlerle ilişkili, hatta siyasi çıkarımlar taşıyan anlam yüklü bir terimdir. Bunu örneklemenin bir yolu, 'sanat' ve 'kültür' kavramlarının sıklıkla nasıl bağlantılı olduğuna bakmaktır. Bu kullanım tarihsel olarak belirlenir: "kültür" kelimesi başlangıçta bitkilerin yetiştirilmesi ve diğer somut ve mecazi anlamlarda yetiştirme veya iyileştirme için kullanılıyordu. Bu nedenle, uygar bir kişinin 'zihninin, zevklerinin ve tavırlarının eğitimi, gelişimi ve iyileştirilmesini' ifade eden değerlendirci kullanım, belirli bir insanın gelenekleri, sanatsal başarıları ve benzerleri için daha değerli olan kullanımından daha eskidir. Bu bağlamda ele alındığında, "oyun kültürü" hakkındaki tartışma, kolayca oyunların kültürel değeri ve erdemleri hakkında tartışma haline gelebilir(Mayra, 2008: 21). Dijital oyunları “zararlı, endüstriyel olarak üretilmiş değersiz çöpler” olarak konumlandıran söylemin aksine, oyunların sanat ve kültür söylemine yerleştirilmesini isteyen birçok oyun savunucusu bulunmaktadır.

2000'lerin ortalarından beri süren bu tartışma, film eleştirmeni Roger Ebert'in 2010 yılında Chicago Sun-Times gazetesinin blogunda “*Video Oyunları Asla Sanat Olamaz*” makalesini yayınlamasından sonra ortaya çıkmış, endüstrinin kendisini ve diğer eleştirmenleri bunun aksini kanıtlamaya zorlamıştır(Shackford, 2013). Dijital oyunların bir sanat formu olduğu görüşü, 2011 yılında ABD Yüksek Mahkemesi'nin Brown v. Eğlence Tüccarları Derneği'ne karşı davasında video oyunlarının sanatsal değeri olan korumalı bir konuşma biçimi olduğuna hükmettiğinde pekiştirildi(Kuchera, 2011). O zamandan beri, video oyunu geliştiricileri formu daha çok sanatsal ifade için kullanmaya başladılar, buna sanat oyunlarının geliştirilmesi de dâhil (Steinberg, 2010) ve dijital oyunların kültürel mirası, teknik yeteneklerinin ötesinde, sanat eserleri olarak büyük müzelerin bir parçası olmuşlardır.

Günümüzde oyunların sanatsal niteliklerinin yüksek veya en azından yükselen özelliklerinden dolayı bir kültür olduğundan bahsetmek anlamlıdır. Oyunlar, oyuncularına etkileyici grafiklerin, müziğin, hikâyelerin ve bazen iyi yazılmış diyalogların estetik zevklerinden çok çeşitli deneyimler sunabilir. Birçok oyun aynı zamanda oyunculara bazı sporlarda tipik olan beceri, strateji, güç veya dayanıklılık

testlerine daha benzer aktif deneyimler sunar. Müzik, edebiyat ve resim, uzun bir sanat olarak görülme geleneğine sahiptir ve dolayısıyla dijital oyunların bu alanlarla ilgili yönlerinin de 'kültür' kavramıyla ilişkilendirilmesi nispeten kolaydır. Bu görüş, “yüksek kültür” kavramı ile bağlantılı bir ifadedir. Geleneksel sanat eleştirisi, genellikle ya açıkça ya da dolaylı olarak bu versiyonu tercih eder ve bunun içinde, kültür kavramına dâhil edilmeyi hak etmeyenlerden ayrı olarak, gerçekten sanatsal ve önemli eserleri belirlemek amaçlanabilir(Mayra, 2008: 22).

Oyunlar aslında kültürel antropoloji tarafından tartışılan kültürler gibi genel, yaşamı tanımlayan sistemlerde birçok farklı rol oynayabilir. Oyun kültürlerinin bu bağlamda çalışacak şekilde yorumlanmasının en dikkate değer yolu, alt kültürler olarak oynadıkları roldür. Kentsel sosyal yaşam biçimlerine odaklanan kültürel araştırmaların dallarından etkilenilerek oyun kültürü kavramı bu terim etrafında kavramsallaşmıştır. Alt kültürler, ortak bazı uygulamaları, değerleri ve ilgi alanları olan ve etkileşimleri yoluyla daha geniş bir kültür içinde ayrı bir grup oluşturan insan gruplarıdır(Longhurst vd., 2008: 237).

Dijital oyun kültürü, dijital oyunlar ve oyun oynama etrafında oluşan dünya çapında yeni bir medya alt kültürüdür. Zamanla dijital oyunların popülerliği arttıkça, popüler kültür üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuşlardır. Dijital oyun kültürü de zaman içinde internet kültürü ve mobil oyunların artan popülaritesi ile birlikte gelişmiştir. Dijital oyun oynayan pek çok kişi kendisini “gamer”, yani oyuncu olarak tanımlayabilir; bu, oyunlardan hoşlanan birinden oyun tutkunu olan birine kadar her şey anlamına gelebilir. Dijital oyunlar çok oyunculu ve çevrimiçi özelliklerle daha sosyal hale geldikçe, oyuncular kendilerini büyüyen sosyal ağlarda bulmaktadırlar. Elektronik sporlar (E-Sports) olarak bilinen nispeten yeni bir trend daha yaygın olarak kabul görmeye başladıkça, oyun hem eğlence hem de rekabet olabilir. 2010'larda dijital oyunlar ve dijital oyun trendleri ve konularının tartışmaları sosyal medyada, siyasette, televizyonda, filmde ve müzikte görülebilir.

Oyun alt kültürünü bireysel hayatlarında yaşatan oyuncuların punk alt kültüründe olduğu gibi ayırt edici dış işaretleri çoğu zaman bulunmaz. Ancak yalnızca sıkı oyuncuların bir oyun toplantılarına katılmak, bir rol yapma kongresini ziyaret etmek

veya bir Quake LAN partisine (oyuncularla ağ bağlantılı kişisel bilgisayarlar) katılmak gibi pratikleri, ilişkili oyun kültürlerinin özellikleri ortaya çıkmaya başlar. Bu alt kültürü paylaşan insanlar aynı oyunları oynar, bu amaçla uygun terminolojileri benimser, dil farklılıklarına rağmen aynı dili konuşmayı başarırlar. Böyle oyuncu gruplarının oyun oynamak için bir araya gelmek, koleksiyon oluşturmak, cosplay (kılık değiştirme) hazırlığı yapmak gibi çeşitli ritüelleri bulunmaktadır. Orijinal paketlenmiş oyunlar, oyun cihazları, kitaplar, posterler ve diğer nesneler, bazı özel veya paylaşılan anları taşıyan hatıralar olarak işlev görebilir veya tam olarak bu oyunların bu insanlar için sahip olduğu önemi sembolik biçimlere alabilir. Bu oyun kültürü duygusu, ‘fandom’ (spesifik bir türe/ürüne/oyuna vb. hayranlık) ve hayran etkinliklerine yaklaşır ve bilim kurgu, fantezi veya korku fandomunda ortaya çıkan bu tür alt kültürler, genellikle oyun kültürlerindekiyle belirli bir dereceye kadar örtüşür. Dijital oyun kültürlerinin bir başka ilginç esnek kültürel sınır çizgisi, ilginin bilgisayarlar, elektronik müzik, İnternet ve diğer dijital medya ve teknolojilere odaklandığı 'tekno altkültürlerine' değinendir(Mayra, 2008: 25-26). Oyun kuralları düzenlemekten oyunlara odaklanan kapsamlı web sitelerini sürdüren insan gruplarına kadar, geniş ve genişleyen bir dizi ilginç oyun-kültürel etkinlik vardır, ancak oyun alt kültürlerindeki üyeler için ana ‘sembolik merkezler’ yine de oyunların etrafında inşa edilmiştir.

Dünya çapında her gün milyonlarca dijital oyun oturumu gerçekleşmektedir, ancak bunlarla ilgilenen tüm insanlar yukarıda açıklanan alt kültür çerçevesine uymazlar. En önemlisi, oyunlar geniş bir sosyal arka plan yelpazesinde ve her iki cinsiyette ve farklı yaş gruplarında nüfusun önemli kısımlarına ulaşmak için popülerlik kazanmıştır. Açıkça tanımlanabilen oyun alt kültürlerinden farklı bir fenomen olan bu daha yaygın oyun davranışları, genellikle sözde sıradan oyuncular açısından tartışılır. Kendilerini nadiren açıkça ‘oyuncu’ veya herhangi bir oyun alt kültürünün üyesi olarak tanımlayan bu belirsiz kategoriye giren kişilerin, yine de dijital oyun oyuncularının "görünmez çoğunluğunu" oluşturduğu istatistiki verilerle desteklenmektedir. ‘Casual’ (sıradan) oyuncu ve onun karşıtı ‘hardcore’ (sert) oyuncu arasındaki farkın sadece haftalık oyun saatleriyle tanımlanması zordur, çünkü yine bu verilere göre kendini ‘hardcore’ bir oyuncu olarak tanımlayanlarla ‘casual’ olarak oyun oynayanların arasında, oyunda

geçirilen zaman bakımından pek fark olmayabilir(Kuittinen vd., 2007: 106-107). Burada kişilerin kendi performansı ve beyanları esas alınmalı ve genelleme yapmaktan kaçınılmalıdır.

Dijital oyun oynayanların kullandıkları dil, terimler, ritüeller, enformasyonun elektronik olarak çok hızlı bir biçimde işlenmesine bağlı olarak sürekli güncellenmesiyle paralel olarak güncellenmekte ve her gün değişmekte ve dönüşmektedir. 2010'lar ve sonrasına ait internet kültürüyle iç içe geçmiş popüler kültürü teorik bir çerçeveye oturtmak bu nedenle oldukça güçtür.

ESA'nın (Entertainment Software Association) 2020 yılına ait verilerine göre dijital oyunlar oynayan insanların ortalama yaşı 35-44 arasında değişmektedir. Bu sayı ilk atari, konsol ve ev bilgisayarı oyunlarını oynayan çocuklar mevcut sistemlerde oyun oynamaya devam ettikçe yavaş yavaş artmaktadır. Aynı araştırma oyuncuların cinsiyet dağılımının ise %59'unun erkek ve %41'inin kadın olduğunu saptamıştır(ESA, 2020:4-5). 2016'da yapılan başka bir çalışmada ise hala erkek egemen bir alan olarak tanımlandığı için oyun oynayan kadınların kendilerini oyuncu olarak tanımlamaktan çekindiklerini, ancak istatistiksel olarak kendini oyuncu olarak tanımlamasalar bile belirtilenden çok daha fazla oyun oynayan kadının var olduğu ortaya koymuştur(Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer, 2016: 424-426). Yine ESA'nın 2020 yılına ait verilerine göre yetişkin bir insan haftada ortalama 6,6 saat kendi başına, 4,3 saat ise diğer insanlarla oyun oynamaktadırlar. Oyun oynamaya ayrılan zamanın oranları incelendiğinde, sanılanın aksine insanların iş veya okul molaları esnasında (%26), randevu saatini beklerken (%30) veya toplu ulaşımında geçirilen (%16) vakti doldurmak için değil, özellikle zaman ayırarak iş ve okuldan sonra (%51) daha çok oyun oynadıkları saptanmıştır(ESA, 2020: 6-9).

Dijital oyun kültürünü anlamak için öncelikle kültürün insana ait bir kavram oluşundan hareketle insanların dijital oyunlarla aralarındaki ilişkiyi anlamak gerekmektedir. Bu ilişkinin anlaşılmasına yardımcı olan ve alanda öne çıkan kavramlardan biri oyun oynama motivasyonlarıdır. 2006'da yaptığı çalışmasında psikolog Nicholas Yee, oyun oynama motivasyonları üç temel bileşen altında açıklanan başlıklarla ortaya

koymuřtur. Bu alıřmanın sonularına gre “kazanım bileřeni”, “sosyal bileřen” ve “sarmalanma bileřeni”  temel motivasyon bileřenleridir(Yee, 2007: 773-774):

- Kazanım bileřen i lerlemeyi, oyun mekaniklerini ve rekabet gibi motivasyonları kapsamaktadır. Oyunda ilerleme, g kazanma, hızla ilerleme ve oyun ii zenginlik veya stat sembollerini biriktirme arzusuyla iliřkilidir. Oyun mekanikleri, karakter performansını optimize etmek iin temel kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgi duymakla alakalıdır. Rekabet ise bařkalarına meydan okuma ve onlarla rekabet etme arzusudur.
- Sosyal bileřen sosyalleřmeyi, insan iliřkilerini ve takım alıřması gibi motivasyonları kapsamaktadır. Sosyalleřme, diğ er oyunculara yardım etmek ve onlarla sohbet etmekle ilgilenmektir. İ liřki, bařkalarıyla uzun vadeli anlamlı iliřkiler kurma arzusudur. Takım alıřması ise bir grup alıřmasının parası olmaktan memnuniyet elde etmekle ilgilidir.
- Sarmalanma (immersion) bileřen i, keřif, rol yapma, kiřiselleřtirme ve kaıř gibi motivasyonları kapsamaktadır. Keřif, diğ er oyuncuların oğ unun bilmediğ i řeyleri bulma ve bilme arzusudur. Rol yapma, gemiř bir hikyesi olan bir karakter yaratmak ve doğ alama bir hikye oluřturmak iin diğ er oyuncularla etkileřim kurmak istemektir. Kiřiselleřtirme, karakterlerinin grnmn zelleřtirmekle ilgilenmek ve eřitli avatarlar yaratmakla ilgilidir. Kaıř ise gerek hayattaki sorunları dřnmekten kaınmak iin evrimii ortamı kullanma eğ ilimini ifade eder.

Tm bu motivasyonları yaratan kořulları sağ layan bir ortam olan dijital oyunlar (grsel, iřitsel ve simle etme nitelikleri gz nne alındığ ında) esasen sanal olan yeni medyanın somut gerekliğ e en ok yakınlařtığ ı bir uzam olarak grlebilir. Bilhassa gnmzde insanlar iin neredeyse vazgeilmez olan bu etkileřim ortamında, yani internette, vuku bulan srekli iletiřim, popler kltrn de bu uzama tařınmasına ve bu ortamın etkisiyle değ iřmesine sebep olmuřtur. Nitekim ‘populus’ artık internet ortamındadır, dolayısıyla ona ait olan kltr de buranın etkisinden bağımsız değ ildir. nceki blmlerde bahsi geen McLuhan’ın szlerini hatırlatmak gerekirse, ierik ve anlam ortamdaki bağımsız değ ildir.

Dijital oyunlar, günümüzün en alakalı kültürel ve sanatsal ürünlerinden biri haline gelmektedir. Dijital oyunların 2012'den beri kalıcı koleksiyonunun bir parçası olduğu New York'taki Modern Sanat Müzesi'nde (MoMA) olduğu gibi sanat galerileri veya müzelerde dijital oyunlar bulmak artık alışılmadık bir şey değildir. Örneğin *Tetris* (Pajitnov, 1984), *The Sims* (Maxis, 2000), *Myst* (Cyan Worlds, 1993), *Eve Online* (CCP Games, 2003), *Flow* (Thatgamecompany, 2006), *Pac-Man* (Namco Ltd, 1980), *Street Fighter II* (Capcom, 1991) gibi çalışmaları içerir. MoMA'nın müzeye dijital oyunların dâhil edilmesinden sorumlu kıdemli mimarlık ve tasarım küratörü Paola Antonelli(2013), gelecekte hayatımızın bir parçası olacak eserleri “korumak ve göstermek istediğini” ifade etmiştir. Ayrıca dijital oyunların, etkileşimin hayatımızın bir parçası olduğunu vurgulamak için yararlı olduğunu iddia etmektedir. Antonelli'ye göre, dijital oyunlar "tamamen akılsız olsalar bile gerçekten derin olabilir" ve "birçok kişiye tuhaf görünebilecek" ancak "çok eğitici" bir "deneyim" olarak düşünülebilir. Antonelli, “tasarımın gerçekten her yerde olduğu” sonucuna varmış ve dahası, dijital oyunların tasarımın ve etkileşimin özü olarak anlaşılabilirliğini ve “yaşamlarımızdaki merkeziliği nedeniyle” daha fazla insanın “onların kendi kültürünün bir parçası olarak geldiğini” öne sürmüştür. Dolayısıyla bu argümana göre dijital oyunlar, kültürümüzün temel bir parçası haline geldiği için müzede olmayı hak etmektedirler.

Dahası, dijital oyunlar yalnızca hâlihazırda kurulmuş müze ve galerilerin koleksiyonlarının ve sergilerinin bir parçası haline gelmekle kalmayıp Berlin'de 1997'de kurulan Computerspielemuseum (Bilgisayar Oyunları Müzesi) gibi dijital oyunlara özel müzeler, galeriler ve arşivler de oluşturulmaktadır. Örneğin Chicago'da Video Game Art Gallery (2013), Nottingham'da The National Videogame Arcade (2015), Frisco-Texas'ta The National Videogame Museum (2016) ve Oakland-California'da The Video Game History Foundation (2017) kurulmuştur. Bu anlamda, 48 yaşındaki bir video oyun müzesi müdürü olan Emmett, çalıştığı müzeyi neden kurmaya karar verdiklerini şöyle açıklamıştır: “O zamanlar hepimiz bilgisayar oyunlarının bir oyuncaktan fazlası olduğuna ikna olmuştuk ve biz kültürün çok önemli bir parçası olduklarına inanıyorlar”. Ayrıca müzeleriyle ulaşmak istedikleri asıl amacın “bilgisayar oyunlarının kültürel önemi konusunda farkındalık yaratmak” olduğunu, çünkü ona göre dijital oyunların 'gelecekte yaşanacak olan şeyler ve

gelişmeler için erken bir gösterge olduğunu' eklemiştir(Muriel & Crawford, 2018: 45). O halde bu argüman, Antonelli'nin yukarıda MoMA'ya dijital oyunlar getirmeye ilişkin verdiği argümana çok benzemektedir; dijital oyunlar önemlidir, mevcut ve gelecek toplumu daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecek kültürümüzün anlaşılabilir bir parçasıdır. Bununla ilgili olarak, Avustralya Milli Kütüphanesi'nin 2003 yılında UNESCO için hazırladığı Dijital Mirasın Korunmasına Yönelik Kılavuz, dijital unsurların ve bunların çoğaltılması için “kelime işlem, e-posta, web siteleri, ilişkisel veri tabanları, bilgisayar, modeller ve simülasyonlar, dijital ses ve video, uzay görüntüleri ve bilgisayar oyunları” gibi teknik ekipmanların korunmasını savunmaktadır(National Library of Australia, 2003: 29). Buradan hareketle dijital oyunların kültürel unsurları düzenleyen kurumlar için ilgi çekici nesneler haline geldiğini ve dijital oyunların kültürel miras olarak görüldüğünü söylemek yersiz olmaz.

Bununla birlikte, yüksek ve düşük kültür arasındaki gibi ayrımları geniş çapta sorgulayan ve çağın gerisinde kaldığını ifade eden Jameson'ın bakış açısı da dikkate alındığında(Jameson, 2011: 92), dijital oyunlar şüphesiz ve esas olarak popüler kültürün bir parçasıdır. Örneğin, televizyon dizilerindeki varlığı ve önemi son yıllarda artmıştır. Artık televizyon dizilerinde genellikle oyun uygulamalarını daha geniş bir basamaklıp "inek kültürü" (geek culture) ile ilişkilendiren ve dijital oyunlar hakkında konuşan kahramanlar tasvir edilmekte, hatta bazı bölümler dijital oyunların etrafında dönmektedir. *Black Mirror* (Brooker, 2011-2019), *CSI Miami* (Zuiker, Donahue), *Mendelsohn* (2002–2012), *Law and Order* (Wolf, 1990–2010), *Seinfeld* (David ve Seinfeld, 1989-1998), *The X-Files* (Carter, 1995–2002, 2016), *Star Trek: The Next Generation* (Roddenberry, 1987–1994), *Breaking Bad* (Gilligan, 2008–2013), *The Walking Dead* (Darabont, 2010-...) gibi, ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, dijital oyun temalı bölümler yayınlayan veya karakterlerin dijital oyunlar hakkında konuştuğu veya oynadığı durumları gösteren pek çok televizyon dizisi buna örnek verilebilir. Son yıllarda kablo televizyonun yerini alan çevrimiçi yayıncılık platformlarında da *The Witcher* (Netflix, 2019-..), *Castlevania* (Netflix, 2017-...) gibi dijital oyunlardan diğer ortamlara taşınan yapımların öne çıktığı görülmektedir. Ayrıca *Super Mario Bros.* (Morton ve Jankel, 1993), *Street Fighter* (de Souza, 1994), *Mortal*

Kombat (Anderson, 1995), *Tomb Raider* (West, 2001; de Bont, 2003; Uthaug, 2018), *Resident Evil* (Anderson, 2002; Witt, 2004; Mulcahy, 2007; Anderson, 2010; Anderson, 2012; Anderson, 2016), *Silent Hill* (Gans, 2006), *Max Payne* (Moore, 2008), *Prince of Persia: The Sands of Time* (Newell, 2010), *Doom* (Bartkowiak, 2005), *Hitman* (Gens, 2007) ve *Assassin's Creed* (Kurznel, 2016) en popüler olanlardan birkaçıdır. Bunların yanı sıra, *Tron* (Lisberger, 1982), *WarGames* (Badham, 1983), *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), *Avalon* (Oshii, 2001), *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012) gibi video oyunlarını içeren veya etrafında dönen filmler de vardır. *Pixels* (Columbus, 2015) ve dijital oyun kültürünün nasıl hegemonik olduğunu, liderlik ve güdüleri temsil eden bir romanı (Ernest Cline tarafından yazılmış, 2011'de yayınlanmıştır) temel alan *Ready Player One* (Spielberg, 2018) gibi dijital oyunların uyarlamaları olan uzun ve genişleyen bir film tarihi popüler kültürün içinde yer almaktadır. Dijital oyunlardan filme uyarlanan diğer örnekler arasında *Street Fighter* (1994), *BloodRayne* (2005-2011), *Doom* (2005), *House of the Dead* (2003-2005), *Alone in the Dark* (2005-2008), *Warcraft* (2016) ve *Sonic the Hedgehog* (2020) sıralanabilir.

Sinema ve televizyonun yıllar içinde dijital oyunların doğasını ve tasarımını büyük ölçüde etkilediğine şüphe olmadığı en açık şekilde, belirli bir filmi doğrudan çeken veya ona bağlanan, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003), *Mad Max* (Avalanche Studios, 2015), *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) dâhil olmak üzere geliştirilmiş çok sayıda dijital oyunda görülebilir. Bununla birlikte, televizyonun ve filmin dijital oyunlar üzerindeki etkisi tek yönlü olmaktan çok uzaktır. Dijital oyunlar son yıllarda giderek daha başarılı hale geldikçe, sadece dâhil edilecek konu olarak değil, dijital oyun tasarımlarının, sunumlarının ve tarzlarının da eski medya biçimlerini giderek daha çok etkilediği gözlemlenmektedir. Örneğin, *Crank* (Nevelandine ve Taylor, 2006), *Speed Racer* (Wachowski ve Wachowski, 2008) ve *Sucker Punch* (Snyder, 2011) dâhil olmak üzere, dijital oyunların tarzından ve anlatım biçiminden çokça etkilenen ve çoğu zaman oldukça bilinçli olarak yararlanan fazla sayıda film yapılmaktadır. Bir atari salonunu ve sanal uzamda dijital oyun karakterlerinin başından geçenleri konu alan *Wreck-It Ralph* (Disney, 2012 & 2018) gibi yapımlar da son yıllarda dikkat çekmektedir.

Dijital oyunlara ve kültürüne adanmış ilk televizyon kanalı G4, 2002'de açılmış, ancak, yıllar geçtikçe kanal dijital oyun gösterilerinden uzaklaşmış ve daha çok erkek odaklı programlara yönelmiştir. Kore'de düzenlenen profesyonel oyun liglerini yayınlayan Ongamenet ve MBCGame adında, tamamen dijital oyunlara ayrılmış iki kablolu televizyon kanalı da bulunmaktadır. Ayrıca Twitch, Youtube ve benzeri diğer çevrimiçi yayıncılık platformlarında dijital oyunlar ve dijital oyun oynama odaklı sonsuz sayıda video içerik üretilmekte ve yayınlanmaktadır.

Dijital oyunlar ve popüler müzik arasında hâlihazırda büyüyen bir ilişki bulunmaktadır. Dijital oyun müziği, oyunun daha az rastlantısal bir yönü haline gelmekte ve oyun deneyiminin yaratılması ve sürdürülmesinde çok daha merkezi bir yere konumlanmaktadır. Artık birçok dijital oyun, toplamda 81 dakikanın üzerinde 35 orijinal parça içeren *The Witcher 3: The Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015) gibi sinematik benzeri film müzikleri bestelemektedir. *Mirror's Edge Catalyst* (EA Dice, 2016) oyunu için orijinal bir şarkı sağlayan Chvrches gibi ciddi sanatçılar artık oyunlar için orijinal film müzikleri kaydetmektedirler. Günümüzde pek çok dijital oyunda senfoni orkestralarının çaldığı müzikler kullanılmakta ve dijital oyun müziklerini çalan senfoni orkestraları konserler vermektedir. Bu dijital oyun müziği çalan konserler giderek daha popüler hale gelmekte ve Londra'daki Royal Albert Hall gibi ciddi ve büyük müzik mekânlarında da sahnelenmektedirler(Law, 2016). Dijital oyunların müzik endüstrisi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu da aşîkârdır. Örneğin, The Cardigans grubu 1998 albümü en sevdikleri dijital oyuna ithafen Gran Turismo olarak adlandırmıştır ve albümde Favori Oyunum adlı bir parçaya yer vermişlerdir. Ayrıca, R&B şarkıcısı Gallant bir röportajında dijital oyunların müziğini nasıl şekillendirdiğini şu sözlerle ifade etmiştir;

"Elbette video oyunları müziğimi etkiledi. Weight in Gold şarkımda 8-bitlik bir şey var. Bu sese gerçekten âşîk oldum. Bu ve oyun müziğinde aldığınız güzel notalar ve küçük akor değişiklikleri gibi şeyler... Sanki dünyanın sonu geliyormuş ama herkes bunu kabul etmiş gibi..."(Golby, 2016).

ABD'li pop şarkıcısı Lana Del Rey'in doğrudan dijital oyun oynama aktivitesine atıfta bulunduğu *Video Games* (2012) isimli şarkısı, Güney Koreli k-pop grubu Red Velvet grubunun dijital oyun kültürüne atıflarda bulunduğu *Power Up* (2018) isimli şarkısı, Japonyalı pop grubu Perfume'un yine dijital oyun kültürüne atıfta bulunan *Flash*

(2016) isimli şarkısı, hâlihazırda müziği teknik açıdan dijital oyunlardan çokça etkilenmiş olan İngiltere’li sanal müzik grubu Gorillaz’ın *Pac-man* (2020) isimli şarkısı gibi, ABD’li rock grubu Fallin’ In Reverse’ün *Game Over* (2013) şarkısı gibi dünya çapında şöhrete kavuşan şarkılar üretilmektedir. Ayrıca teknik ya da içerik bakımından şarkılarda olmasa bile müzik videolarında dijital oyunların etkisi oldukça fazladır. İzlandalı pop şarkıcısı Björk’ün 2007’de *Innocence* şarkısı için şarkıcı tarafından düzenlenen video klip yarışmasının sonucunda en fazla oy alarak yayınlanan klibi, İzlandalı pop şarkıcısı Berndsen’in 2009’da yayınlanan *Lover in the Dark* şarkısının klibi, ABD’li rock grubu Red Hot Chili Peppers’ın 2000’de yayınlanan *Californication* şarkısının klibi, Türkiyeli pop şarkıcısı Kenan Doğulu’nun *Sorma* isimli şarkısının 2004’te yayınlanan klibi, Türkiyeli rock grubu Manga’nın *Bir Kadın Çizeceksin* isimli şarkısının 2004’te yayınlanan klibi ve burada sıralanamayacak kadar çok sayıda nice örnekte, dijital oyunların etkisi gözlemlenebilmektedir.

Çağdaş toplumun ilgili kültürel tezahürü olarak dijital oyunların önemi, şüphesiz dijital kültürün ve özellikle “digimodernizm”in yükselişiyle de bağlantılıdır. Frederic Jameson’un(2011) postmodernizm tanımına dayanarak Alan Kirby (2009), digimodernizmi yirmi birinci yüzyılın baskın kültürel mantığı veya hegemonik normu olarak karakterize eder. 1990’ların ikinci yarısında ortaya çıkan “digimodernizm, kendisini yirmi birinci yüzyılın yeni kültürel paradigması olarak kurmak için postmodernizmi kararlı bir şekilde yerinden etmiştir”(Kirby, 2009: 1). Castells’e göre ise, “en kötüsünden en iyiye, en elitistten en popülere kadar her kültürel ifade bu dijital evrende bir araya gelir” (Castells, 2008: 497). Diğer bir ifadeyle “Kendimiz ve gezegenimiz hakkında nasıl düşündüğümüzü”(Creeber ve Martin, 2009: 5) etkileyen dijital bir devrim sadece hayatımızın hemen her alanında aracılık etmekle kalmamış, aynı zamanda “hegemonik kültürel mantık” haline gelmiştir. Bu anlamda dijitallik (digimodernizme benzer şekilde kullanılan bir kavram), çağdaş yaşam tarzını diğerlerinden ayırmak için “kültürün bir işareti olarak düşünülebilir çünkü hem eserleri hem de en açık şekilde anlamlandırma ve iletişim sistemlerini kapsar”(Gere, 2008: 16). Dijitallik, gerçekliğimizin temel bir özelliğidir ve muhtemelen Gere’nin önerdiği gibi, çağdaş toplumlarımızdaki en önemli tanımlayıcı unsurlardan biridir, bunlara "düşünme ve yapma yolları" da dâhildir(Gere, 2008: 17).

Tüm bunlardan hareketle, yeni medyanın en önemli ortamlarından biri olan dijital oyunların, görsel-işitsel kültürün yerleşik ve oldukça etkili bir parçası haline geldiği söylenebilir(Muriel & Crawford, 2018: 46).

2.3. Dijital Oyunlar ve Kültür Politikaları

Dijital oyunlar ve politika arasındaki etkileşim yeni değil, neredeyse dijital oyunların doğuşuyla aynı zamanda başlamıştır. ABD’de hükümet simülasyon oyunları 1980’lerin başında ortaya çıkmış, 1985’te yayınlanan *Balance of Power*, Soğuk Savaş’ın zirvesindeki çatışmayı, savaştan ziyade sonuçları şekillendirmek için siyasi ve politik kararları kullanarak öne çıkarmıştır. *Balance of Power*’da, oyuncu ile rakip süper güç arasındaki herhangi bir silahlı çatışma, bir kayıp koşulu olarak kabul edilen bir nükleer savaşla sonuçlanır. Japonya, yalnızca dijital oyun endüstrisinin sahip olduğu devasa ekonomik gücün değil, aynı zamanda yumuşak güç yeteneklerinde oynadığı kritik rolü de çok iyi bilmektedir. Sanmarti’ye göre (2019), 2016’da Rio de Janeiro Olimpiyat Oyunlarının kapanış töreninde Japonya Başbakanı Shinzo Abe’nin bir dijital oyun kahramanı olan Super Mario kılığında görünmesinin nedeni budur. Bu sahne dünya çapında yüz milyonlarca insan tarafından görülmüştür. Birçoğu başbakanın kostüm seçimine şaşırabilecekken çok az insan bu karakterin kim olduğunu merak etmiştir. Sanmarti’nin görüşüne göre Pokemon şimdiye kadarki en çok satan ikinci dijital oyun franchise’ı ise, bunun nedeni bir numaralı Japon dijital oyun devi Nintendo’nun da bir franchise’ı olan Super Mario’ya ait olmasıdır. Japonya e-Spor Birliği 2018 yılında, ülkedeki rekabetçi dijital oyunların tanınmasını artırma çabalarını hızlandıracağını ve 2020 Tokyo Olimpiyatları’ndaki olası teşhiri bir sergi etkinliği olarak değerlendireceğini söylemiştir(Sanmartí, 2019: 8-9).

Dijital oyunlar ve politika arasında şaşırtıcı bir ilişki olabilir. Örneğin, bazen oyunların sorunlu kişisel ve kurumsal politikaları modellediği ve teşvik ettiği söylenmektedir. Belirli oyunların sorunlu siyasi değerleri desteklediğini veya bunları modelleme, düşünme ve eleştirme potansiyeli barındırdığını muhtemel olsa da, bu argüman belirli oyunlarla sınırlanma eğiliminde olacaktır. En sorunlu kalıp, muhtemelen güç fantezisi. Bir dijital oyun, bir güç fantezisi biçimini aldığı anda, oyuncuları imkânsız arzularını aşırı bir şekilde yaşamaya teşvik eder, dünyadaki insanları bir şey,

dünyadaki şeyler ve dünyanın kendisini bir oyun alanı olarak görür(Mitchell, 2018: 26-27). Bazı siyaset bilimciler, siyasetin anlatıyı kontrol etmek veya bir insan çoğunluğunu şeyler hakkında belirli bir bakış açısına ikna etmek için bir rekabet olduğu için, tüm medya biçimlerinin politik olduğunu savunmaktadır. Dijital oyunların hikâye anlatmak ve kitlelerle etkileşim kurmak için nasıl bu kadar güçlü bir yola dönüştüğünü görünce, dijital oyunların kitle iletişim araçları olduğu varsayımıyla, siyasi dünyanın anlatıyı kontrol etmek için böylesine güçlü bir araç kullanma şansını kaçırmayacağı düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Bunun bazı ilk adımlarını da görmek mümkündür(Sanmartí, 2019:9). Elbette her tür medyada iktidar fantezileri ortaya çıkmaktadır ve mutlaka sorunlu değildirler. Bununla birlikte, dijital oyunlar özellikle güç fantezilerinin sunduğu türden bir kaçışa eğilimli görünmektedirler, çünkü basit bir oyun oynama ve ustalaşma eylemi son derece tatmin edicidir. Şiddetin şık temsilleri elbette bunun bir parçası olabilir, ancak bunlar bu tatmin hissini temel kaynağı değildir. Video oyunlarına özgü güç hissi, bir sistemin ustalığından kaynaklanır(Mitchell, 2018: 27).

Mark Hansen'e göre, yeni medyanın (dijital oyunlar dâhil) yeniliği, bilgisayarın dünyanın makineli sembolizasyonunu genelleştirme biçiminde yatmaktadır. Hansen'e göre "bilgisayar, medyanın teknikten belirli bir ayrışmasına işaret eder. Muhtemelen tarihte ilk kez, medyanın teknik altyapısı artık yüzey görünümüyle homolog değildir"(Hansen, 2010:178). Ekranda gördüklerimiz, onu destekleyen teknik altyapı ile fark edilebilir, anlaşılır bir ilişki taşımamaktadır. Medya her zaman bir tür kara kutu olmuştur, ancak bilgisayarın kutunun opaklığını ne ölçüde yoğunlaştırdığı konusunda belirgin olan şey kişi ve makine arasındaki zamansal kopukluk nedeniyle özellikle önemlidir. Son kullanıcının deneyimi, "insan duygusu algısından çok daha ince bir zamansal ölçekte işleyen teknik bir mantık temelinde ... ve (geleneksel) medya biçiminde yakalamaya meydan okuyan bir karmaşıklık seviyesinde" gerçekleşir(Hansen, 2010: 181).

Durumumuzu belirleyen medya ise, bunu doğrudan değil dolaylı olarak yapmakta ve insan düşüncesinden önce gelen bir seviyede çalışmaktadır. Hem epistemolojik hem de ontolojik olarak işlerler, sadece neyi ve nasıl düşündüğümüzü değil, aynı zamanda dünyada ne olduğunu düşünmemiz için şartlandırır. Bu, medyanın bizi belirli bir

şekilde düşünmeye veya hareket etmeye zorlamaması anlamında “determinist” olduğu anlamına gelir (çoğunlukla propaganda gibi çalışmaz; şiddet içerikli dijital oyunlar çocukları şiddete eğilimli yapmaz) ancak hem algılama alanını hem de varoluş alanını sınırlandırmaları anlamında nedenseldirler. Bunlar sıradan olmanın ötesinde, yapıları bize dünyayı nasıl kabul ettiğimize dair genel anlayışımız hakkında, var olanın bir ön-kavrayışı, kısmi ve dışlayıcı, aynı zamanda tanımlayıcı ve bütünleştirici, sınırlı belirli bir dünya görüşü olduğu, ancak dünyaya baktığı için kapsamlı olduğu gibi bir şeyler söyleyebilmektedir. Dijital oyunlar gibi kültürel ve teknolojik eserlerin en geniş siyasi önemi, bu medya ve ontoloji birleşiminde ortaya çıkmaktadır(Mitchell, 2018: 35).

Kerr(2017), *Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era* adlı kitabında dijital oyun endüstrisini daha geniş bir sosyal, kültürel ve ekonomik manzara içinde saptamaya ve anlamaya çalışmıştır. Kerr, video oyun sektörünü incelemek için "kültür endüstrisi" yaklaşımını benimsemiştir. Bu yaklaşımın kökeni, Adorno ve Horkheimer'ın(2014) kültür endüstrisi üzerine yaptığı çalışmalarıdır. Bu tezde, film ve popüler müzik gibi kültür üreten endüstri, sanatsal değerlerine değil, karı maksimize etme yeteneklerine dayalı olarak kültürel mallar üretiyor olarak görülmektedir. Dolayısıyla, kültür endüstrisi tarafından yapılanlar anti-entelektüel, standartlaştırılmış ve formüle dayalı ürünlerdir; kapitalizmin satacağını ve en geniş kitleye ulaşabileceğini bildiklerine dayanmaktadır. Elbette çağdaş dijital oyun endüstrisinin, Adorno ve Horkheimer tarafından anlaşıldığı üzere, kültür endüstrisinin zirvesi olduğu argümanına varılabilir. Özellikle, Crawford ve Rutter, dijital oyun devam filmlerinin ve mevcut oyunların yeniden yapımlarının pazardaki hâkimiyetini bir endüstrinin, mutlaka yenilikçi veya orijinal olmayan, sadece garantili ürünler üretmek ve kâr elde etmek için üretilen ürünleri üretme eğilimi olarak görülebileceğini öne sürmektedir(Crawford ve Rutter, 2006: 162-163).

Kerr(2017), kültür sektörü ve endüstrileri ile var olan eşitsiz güç ilişkilerini anlamamıza izin verdiği için bu yaklaşımın değerini vurgulamıştır. Bununla birlikte Kerr, metalaştırmanın her zaman tamamen olumsuz sonuçlara sahip olmayabileceğini öne sürmek için bu terimi kültür endüstrilerine uyarlayan Miége'nin(2011) çalışmasını kullanarak biraz daha az eleştirel bir pozisyon benimsemiştir. Özellikle Kerr, dijital oyun endüstrisinin film, televizyon ve müzik gibi diğer kültürel endüstrilerle pek çok

benzerliği olduğunu, örneğin, içerik üretmede hepsinin benzer yüksek riskleri paylaştığını ve kâr ile yaratıcılık arasında benzer iç gerilimlerin olduğunu öne sürmektedir. Bununla birlikte Kerr, oyun endüstrisinin internetin ağ potansiyelinden yararlanmaya başlaması ve dijital dağıtımı, internet araçlarını ve amatör içerik yaratımını benimsemesi nedeniyle video oyun endüstrisinin de farklı olduğunu veya diğer birçok kültürel endüstrinin kesinlikle ön saflarında yer aldığını öne sürmüştür.

Tandaçgüneş de Miége'nin yaklaşımına benzer bir şekilde Bauman'ın tüketim çağıyla birlikte antik çağın Homo Luden'inin (oynayan insan) ve aydınlanmanın oluşturduğu homofaberin (üreten insan) günümüzde homoconsumene (tüketen insan) dönüşmüş olduğunu ileri süren akışkan modernlik olgusu içinde, dijital oyunu kapitalizmin ihtiyaç, arzu ve hayaller üretimi noktasında ele almıştır. Bauman'ın, duyarlılık ve deneyim biriktiren ve benliğini bu bilgiler ışığında inşa edip belirleyen, katılımcı-gönüllülük esasına dayandığını ifade ettiği günümüz karakteristiğini(Bauman, 2007); süreklilik arz eden arayüzler kanalıyla bir tüketici tipolojisi yaratan, son yıllarda öne çıkan pazarlama tekniklerinden biri olan advergame (reklam-oyun) uygulamaları üzerinden değerlendirmiştir(Tandaçgüneş, 2015: 253-254).

Bir tür “rüya yaşam” olarak oyunların anlatılarından ve imge oluşturma pratiklerinden bahseden Murray, bu deyişi oyunlarla değil, televizyon anlatılarıyla ilgili kullanan Hall'dan ödünç alarak, şu sözleri anımsatır;

“Bize anlattıkları şey, bir kültürün rüya yaşamıyla ilgili. Ancak bir kültürün rüya yaşamına ayrıcalıklı bir erişim elde etmek için, anlatının gerçek hayatta oynadığı karmaşık yolları nasıl çözeceğinizi daha iyi bilmeniz gerekmektedir. Bir kez baktığınızda bir toplumun imgeleminde sürekli olarak yeri, kimliklerini, deneyimlerini, içinde yaşayan farklı insanların tarihlerini inşa eden bu popüler anlatıların herhangi birinde, ırkçılığın doğasının karmaşıklığının anında farkına varılır”(Murray, 2018: 30).

“Yordamsal retorik” kavramını ortaya koyan Bogost(2007), oyunların belirli mekaniklerini ikna edici olarak tanımlar ve kurallara dayalı temsiller ve etkileşimlerin kullanımına dikkat çeker. Ek olarak, olgunlaşan ortam için "etkileyici kültürel eserler" olarak dijital oyunlara dikkatli bir şekilde bilimsel ve eleştirel bir dikkat gösterilmesi hayati önem taşımaktadır. Aynı zamanda bilinçli kullanıcıların oyunlarda görüntü oluşturma uygulamalarına aktif hakemlik etme kabiliyetine erişmesi de öyle... Bogost bu konuya şu sözlerle açıklama getirir;

“Dijital oyunlar gibi yöntemsel medya, içlerinde bulunan süreçler hakkında argümanlar yerleştirerek olayların özüne inmektedir. Dijital oyunlar oluştururken hangilerini kutladığımız, hangilerini görmezden geldiğimiz, hangilerini sorgulamak istediğimiz gibi süreçler hakkında varsayımlarda bulunuruz. Bu oyunları oynadığımızda, bu iddiaları sorgularız, dikkate alırız, hayatımıza dahil ederiz ve bunları gelecekteki deneyimlerimize taşırız ... bu medya bizi etkiler ve değiştirir”(Bogost, 2007: 339).

Oyun ve tasarım, hem kabul edilmiş varsayımları hem de dünyanın hesaplanabilir, kontrol edilebilir ve hedef odaklı arayışlar için erişilebilir kılınması gereken ya da verilmesi gereken önermeleri ve daha fazlasını reddederek ludopolitik olarak işleyebilir. Genellikle takip eden politik sonuçlar, dijital teknolojilerin kara kutulaması, teknoloji ürünlerinin fetişleştirilmesi, belirsizliğin güvenlikleştirilmesi veya dışlanması, benliğin diğerine göre yükselmesi, sonluluğun reddedilmesi, şeylerin homojen hale getirilmesi ve oyun evrenlerini daimi rezervlere dönüştürmektir. Dijital oyunlar ve oyun oynama etkinliği ne iyi ne de kötüdür. “Yaptıkları” şey için araştırmılabilir veya değerlendirilebilirler. Bir şeyin kritik kapasitesini değerlendirmek için tek bir kıstas belirlemek, eleştirinin en kötü ihlali, bir açıklığın kapanması olur. Oyun, kesin olarak tanımlanmış kurallar dâhilinde bile üretken ve öngörülemezdir. Oyun kontrole karşı işleyebilir, ancak çok daha fazlasını da yapabilir(Mitchell, 2018: 214-218).

Dijital oyunlar bir medya biçimi olarak, içerme ve dışlama politik çalışması da dâhil olmak üzere, diğer tüm medyanın sergilediği aynı politik işi yapmaktadırlar. Bu, bir takım ekonomik ve ideolojik varsayımları içerdiği gibi, kimlik ve temsil biçimleriyle de ilişkilidir.

2.3.1. Dijital Oyunlarda Kimlik Politikaları ve Temsil

Temsil, gerçekte belirli etki alanları içindeki güç ilişkilerinin ve tahakkümün bir ön cephesidir ve bu, diğer kitle kültürü biçimleri ve bunlara eşlik eden endüstriler kadar oyunlar için de son derece geçerlidir. Görsel kültür sadece ideolojilerin ve güç ilişkilerinin bir temsili değil, aynı zamanda onların ayrılmaz bir parçasıdır. Son yıllarda dijital oyunlardaki “kültür savaşları”, tıpkı diğer kitle iletişim araçlarında olduğu gibi oyunların temsil politikasında trafiğini kesin olarak doğrulamaktadır. Örneğin, pasif veya aşırı cinselleştirilmiş kadınların, insanlıktan çıkarılmış ırk ve queer imgelerin geriye dönük temsilleri, ana akım endüstrinin ürünlerine yayılmıştır.

Dijital oyunlarda “ötekilerin” temsillerini gözlemlemek öğreticidir, çünkü sosyal olarak tanımlanmış azınlıklar için verilen mücadelelerde farklılık ve iktidar meselelerinin nasıl ön planda kaldığını açıkça vurgulamaktadırlar. Küresel olarak milyarlarca dolarlık bir girişim olan oyun endüstrisi de dâhil olmak üzere teknolojik alanlarda bu katılımcıların varlığıyla ilgili süregelen bir endişeye işaret etmektedir.

Dijital oyunlarda isimsiz kalan, üzeri örtülen sarsılmaz bir bölgecilik, kimlik siyaseti ve bir çeşit mülkiyet duygusu temsil alanı üzerinde tahakküm kurmaktadır. Ancak oyunlarda ırkçılığı, cinsiyetçiliği ve homofobiyi sadece cehaletin sonucu olarak, endüstri ve oyun kültüründe, var olduğuna dair önyargılı bir fikirle belirtmenin bir faydası olmadığı gibi, doğruluğu da tartışmaya açıktır. Bunun gibi sorunlar, özcülüğün bir sonucudur. Dijital oyunlar, kültürden ve onun egemen ideolojilerinden temelde ayrılmış, izole oluşumlar değildir. En alçaltılmış ve aşırı derecede kapitalist biçimlerden biri olarak genellikle kınanan medya kültürü biçimleri olarak oyunlar, büyük ölçüde temsil ve kimlik politikaları üzerinde ciddi bir şekilde düşünülmeden süregelmişlerdir. Everett, ırk, cinsiyet ve kimlik politikaları üzerine konuşmaya karşı ısrar eden direnişi, “İrk ve cinsiyet varsayımları hala çok fazla oyunun” yöntemsel retorisi “ve ustalık mecazlarının altında yatan işlevsel yapılandırıcı varlıklar olarak işlemektedir” diye ifade eder. Buna ek olarak, oyunlar etrafındaki baskın popüler retorik o kadar olumsuzdur ki, onları bir çalışma nesnesi olarak ciddiye almakla ilgili artık bir damgalama vardır(Champlin & Vanderhoaf, 2014: 2).

Oyunlar bu nedenle son derece karmaşık ve incelikli temsili etkilerle meşgulken, sınırlı müdahalelere rağmen, dijital oyunların ve görsel kültürlerinin pek de önemli olmadığına dair bir yanlış varsayım akademide tekrarlanmıştır. Bir anlatı biçimi olarak oyunlarda hiçbir zaman politik olarak tarafsız veya ırksız bir temsil söz konusu olmamıştır. Daha ziyade, kendi öznelliğini “evrensel” olarak yansıtmaya gücüne sahip olan küçük ve ayrıcalıklı bir üretici grubunun imaj üretimi üzerinde, aslında kimlik siyasetine dayanan, büyük bir baskısı mevcut olmuştur(Murray, 2018: 39-40).

Oyun eleştirmeni Carolyn Petit, “*Politik Etkileşim Oyun Gazeteciliği İçin Neden Kritiktir*” (2014) adlı makalesinde, oyunların siyasi olarak tarafsız olmadığını belirtir;

“Ne ana akım romantik komediler, aksiyon filmleri ne de şimdiye kadar okuduğum herhangi bir roman... Güçlendirdikleri değerler, daha geniş kültürün değer

sistemleriyle örtüşüyorsa, bazen politik olarak tarafsız görünebilirler, ancak kültürümüz de politik olarak tarafsız değildir ve değerlendirilen işlere gömülü siyasi anlamlar hakkında yorum yapmak veya soru sormak, bir eleştirmenin rolü dışında değildir. Aslında, bir şeyi apolitik olarak gözden geçirmek çoğu zaman imkânsızdır, çünkü incelemenizdeki bir çalışmadaki politik anlamlar üzerine yorum yapmamak veya bunlara itiraz etmemek, onlara zımni onayınızı vermektir.”(Petit, 2014).

Özellikle oynanabilir medya ile ilgili olarak, Adrienne Shaw'un alana önemli katkılar sağlayan çalışmasında büyük ölçüde oyuncuların ekrandaki karakterlerin kendileriyle özdeşleşme ve ayrışma perspektifinden temsil politikaları ele alınmıştır. Oynayanları (kendilerini “oyuncu” olarak tanımlayabilen veya tanımlayamayanları) temsil siyaseti etrafında önyargılı ve çoğu zaman hilekâr nosyonlarla ilişkili olarak incelemiştir. Shaw, temsil siyasetinin oyunlarla ilişkili olarak yeni yollarla nasıl keşfedilebileceği hakkında güçlü sorular sorar. Grupları niş pazarlara doğru nihayetinde marjinalleştiren azınlık finansal hesaplama biçimlerine geri dönmeden, kesişimsel ve melez kimlik biçimlerinin nasıl açıklanabileceğini tartışır. Bu çalışmasıyla Shaw, oyunların kültür olarak üretimi ve tüketiminde işbirlikçi olarak oyuncuların bu metinlerle beklenmedik şekillerde ilişki kurma yollarının niteliksel kanıtını sunmuştur. Araştırması, oyuncuların rehberlik ettikleri ve başka türlü etkileşime girdikleri karakterler hakkında nasıl düşündükleri konusunda beklenmedik sonuçlar vermiştir. Çalışmanın çıktılarına göre oyuncuların kendilerinin daha sık yansıtılmasını ya da daha adil temsil edilmelerini talep etmeleri basit bir mesele değildir. Araştırmacının bulguları, oyun bilimi ve eleştirisinin genellikle oyunlarla ilgili temsili analiz etmede kusurlu bir yaklaşım benimsediğini öne sürmektedir. Shaw, oyunlarda 'önemli' oldukları için belirli türden temsillerin olması gerektiği şeklindeki yaygın argümanı sürdürmek yerine, daha önce inandıkları kadar önemli olmadıkları gerçeğini benimsenmemesi gerektiğini öne sürmüştür(Shaw, 2015: 219).

Ayrıca araştırması, sosyal olarak tanımlanmış azınlıkların temsil talep etmelerinin beklenmemesi gerektiğini ya da egemen grubu ‘ötekiler’ konusunda eğitmeleri gerektiğini öne sürmektedir, çünkü her ikisi de sorunlu 'niş' pazarlar yaratmakta, grupları etkili bir şekilde belirlenmiş, ayrılmış, sabit katılımcılar olarak gettolaştırmakta; ve bu marjinalleştirilmiş grupların kendilerini gerçekte olduklarından daha fazla temsil edildiğini görmekle istatistiksel olarak daha fazla meşgul olduklarını varsaymaktadır(Shaw, 2015: 218-220).

Shaw pragmatik olarak, düğümlü temsil sorunu ile ilgili olarak ticari çıkarlar için ödenek ayırma ihtiyacını ortadan kaldırmadan, aynı zamanda marjinal izleyicilerin zorlu değişim emeğini yerine getirme yükümlülüğünün aksine, yapımcıların sosyal sorumluluğuna ilişkin daha büyük beklentilere yönelik argümanlar üretmiştir(Shaw, 2015: 225-226).

2.3.2. Dijital Oyunlarda LGBTİ+ Temsilleri

2019 tarihli çalışmasında Ruberg, dijital oyunların her zaman “queer” olduğunu savunmuştur. İçeriğinde LGBTİ+ temalar olmayan oyunların bile queer olarak oynanabileceğini ve queer lenslerle yorumlanabileceğini öne sürmüştür. Bunun nedeni, dijital oyunlardaki queer’liğin, LGBTİ+ karakterlerin veya aynı cinsiyetteki romantizmin temsilinden daha fazlasını ifade etmesine dayandırır. Queer olmak ve dijital oyunların “alternatif varoluş yollarını hayal etme ve oyun yoluyla direniş için güç yapıları içinde yer açma özlemi” olan bir ortak ethos paylaştığını ifade etmiştir. Ortamın kökeninden günümüze ve geleceğe uzanan dijital oyun dünyaları oyunculara, heteronormatif olmayan ve karşı hegemonik olsa bile, queer deneyimi, queer düzenlemeyi, queer duyguyu ve queer arzuyu keşfetme fırsatı sunmaktadır. Yeni eleştirel bakış açıları sayesinde, queerlik dijital oyunlarda keşfedilebilir, ancak oyunlara kendi koşullarında ve kendi zevkleri için girme seçimleri oyunların anlamını derinden değiştirebilen, queer potansiyellerini açığa çıkaran queer oyun ve queer oyuncular aracılığıyla da oyunlara getirilebilir. Çeşitliliğe açıkça düşman olduğunu kanıtlamış baskın bir oyun kültürünün ortasında queer oyun politikası, oyun toplulukları, oyun tarihi, oyun endüstrisi ve dijital alanda kimlik, marjinalleşme ve medya aracılığıyla ilgili geniş kapsamlı çağdaş endişelere doğru yankılanmaktadır(Ruberg, 2019: 1).

On yıllardır, ilk atari makinelerinin üretiminden günümüzün gelişmiş, milyarlarca dolarlık ticari oyun endüstrisinin yükselişine kadar, dijital oyunlar LGBTİ+ insanları yeterince temsil etmemiş ya da zararlı bir şekilde yanlış tanıtmıştır. Queer içerikli ilk oyunlar 1980’lerin ortasında çıkmış olmasına rağmen homofobikti. Örneğin, 1985’teki *Mad Party F**er* oyununun amacı, oyunun kurallarına göre “AIDS’li ibneler tarafından enfekte edilmeden”, olabildiğince çok kadınla seks yapmaktır(Reymann-Schneider, 2018).

Oyun tarihindeki LGBTİ+ insanların zayıf temsili, kısmen, kurumsal kaygıların bir araç olarak dijital oyunlar üzerindeki derin etkisinden kaynaklanmaktadır. İçeriklerini çeşitlendirmenin yerleşik oyuncu tabanlarını yabancılaştıracığından korkan, büyük ölçekli “AAA” geliştirme stüdyoları uzun zamandır öncelikle hayal edilen beyaz, heteroseksüel, cisgender erkek hedef kitlesine hitap etmektedir. “Oyun hegemonyası” olarak da bilinen, dijital oyunların nasıl olması gerektiği, oyunlarda kimlerin temsil edilmesi gerektiği ve hangi tür oyuncuların "oyuncu" olarak sayılacağı hakkında, nadiren sorgulanan, sürekli olarak güçlendirilen bir dizi varsayımdan oluşan bir yaklaşım mevcuttur. Heteronormatif içerik çoğu oyun türünde standart olmaya devam etmektedir, homofobik dil çevrimiçi oyunlarda yaygındır ve LGBTİ+ oyuncular genellikle hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyunla ilgili alanlarda kendilerini rahatsız hissettiklerini bildirmektedir(Ruberg, 2019: 4). Son zamanlarda, oyun kültürünün ilerici ve gerici kesimleri arasındaki uzun süredir devam eden gerilimler küresel dikkatleri, feministleri ve diğer sözde sosyal adalet savaşçılarını hedef alan iğneleyici çevrimiçi taciz kampanyasına çekerek kaynama noktasına ulaşmıştır(Murray, 2018: 35-39). Bir açıdan bu, dijital oyunlarda queerliğin yerini tartışmak için özellikle cesaret kırıcı ve uygunsuz bir an gibi görünebilir. Bununla birlikte, “çeşitliliğin” önünde duran tüm engellere rağmen, dijital oyunlar şu anda ve kökenlerinden beri önemli bir queer ifade ve kendini keşfetme uzamları olmuştur. Dijital oyunlar olduğu sürece LGBTİ+ dijital oyun oynayanlar da var olacaktır. Aksi iddia etmek, kadınların nadiren dijital oyun oynadığına dair sık sık tekrarlanan yanlış kanı hakkında “yıkıcı görünmezlik döngüsü” olarak tanımlanan şeye katkıda bulunmaktadır(Ruberg, 2019:4).

Bir zamanlar, LGBTİ+ topluluğunun dijital oyunlarda gözlemlenebilen tek temsili kamera hücresi rolleri ve hatta olumsuz klişelerdi. Dahası, herhangi bir LGBTİ+ karakteri, daha fazla derinlik veya gelişme olmaksızın, yalnızca bu özellik tarafından tanımlanmaktaydı. Lakin son birkaç yılda, oyun yapımcıları ve hikâye yazarları, LGBTİ+ topluluğunun daha fazla farkında gibi görünmekte ve topluluğu hikâyelerine dâhil etmektedirler. Oyuncuların, karakterin cinselliğinin kimliklerinin sadece bir parçası olduğu gerçekçi, düşünceli hikâye örgülerinde LGBTİ+ karakterlerin oynanabildiği artan sayıda oyun bulunmaktadır(Page, 2019).

Bazı oyunlar eşcinselliği sadece ima eder veya bir dizi isteğe bağlı etkileşim arkasına gizler. Örneğin The Witcher 3: Wild Hunt'ta oyuncuya bir avcının eşlik ettiği kısa bir görev bulunmaktadır. Oyuncu, avcıya izlediği canavar hakkında bir dizi soru sorabilir. Oyuncu doğru soru dizisini seçerse, avcının eşcinsel olduğu ortaya çıkar. Bu örnek aynı zamanda konuyla ilişkili bir sorunu da ortaya koyar: LGBTİ+ olan karakterler genellikle küçük karakterlerdir. Nitekim oyuncu gözlerini kırıştırır, yanlış diyalog seçeneğine basarsa, bu tür temsilleri asla görmezler. Dolayısıyla, bir karakterin kimliğini öğrenebilmemizin tek yolu bir dizi isteğe bağlı diyalog seçeneği olduğunda, bu kimliklerin yeterli bir biçimde temsil edildiği söylenemez(Heritage, 2021). İsteğe bağlı temsil, yeterince anlamlı bir değişiklik değildir.

Diğer medyadan farklı olarak, “azınlık” karakterlerini dijital oyunlarda dönüştürmenin özellikle güçlü bir yönü vardır. Filmde, televizyonda veya radyoda izleyiciler sadece gözlemlerler, oysa dijital oyunlarda karakterin rolünü oynarlar ve onlarla özdeşleşme fırsatı bulurlar. Hoşgörü ve empatiyi teşvik etme söz konusu olduğunda bu özellikle cesaret vericidir(Page, 2019). Örneğin 1999'da *The Sims* oyununun geliştiricileri, dünyanın önde gelen oyun ve teknoloji kongresi olan Electronic Entertainment Expo'da (E3) bir stantta oyunun bir prototipini sergiledi. Oyuncuların kendi avatarlarını oluşturmalarına, sanal bir yaşamı simüle etmelerine olanak sağlayan bu oyunun geliştiricilerinden biri olan ve kendini eşcinsel olarak tanımlayan Patrick Barrett, *The Sims*'te karakterlerin romantik ilişkilerini belirleyen yapay zekayı geliştirmişti. Barrett eski kodla çalışıyordu ve o sırada ekibinin oyunun romantik seçeneklerini heteroseksüel etkileşimlerle sınırlamaya karar verdiğinin farkında değildi. Dolayısıyla, fuar simülasyonu iki kadının evlendiğini gösterdiğinde, lezbiyen karakterlerle ilgili haberler, E3'ün yaklaşık 60.000 kişilik izleyicileri arasında hızla yayıldı. *The Sims* oyunundaki bu eşcinsel evlilik, cinsel özgürlüğün E3'te sergilenen diğer oyunlarda mümkün olmadığını ve o sırada Amerika Birleşik Devletleri'nde yasal olarak tanınmadığını hatırlatmıştı(Brooks, 2021). Bu olay yaşandıktan sonra bile, işlevin kalmasına izin verildi. *The Sims* yayınlandığı tarihten itibaren dünya çapında bir hit oldu ve dünya çapında 200 milyondan fazla kopya satan birçok devam oyunu geliştirildi(Villemez, 2020). Oyunun son sürümü olan *The Sims 4* ise 2016 yılının haziran ayında ‘create-a-sim’ (yani ‘bir sim oluştur’) ekranında, oyuncuların kadın ve

erkek ikili cinsiyet sisteminin dışında kalan karakterler yaratmasına olanak veren bir güncelleme yayınladı. Bu güncellemeyle birlikte oyuncular transseksüel veya nonbinary karakterler yaratabilmeye başladılar(Sims Community, 2016).

Bugün *LongStory* (2014) ve *Stardew Valley* (2016) gibi birçok oyun, oyuncuların queer ilişkileri sürdürmesine veya ikili olmayan zamirleri kullanmasına izin vermekte, yaşam simülatörleri ve rol yapma oyunları avatları ve ilişki çeşitliliğini genişletmeye devam etmektedir. Bu oyunlar birçok LGBTİ+ oyuncunun ilk kez görüldüğünü hissetmesine yardımcı olmuştur. Dijital oyunlarda kendini ifade etme yeteneği, LGBTİ+ bir kişinin gerçek yaşamında daha güvende hissetmesine yardımcı olabilir. Bunun çoğu “Proteus etkisine” bağlıdır. Adını biçim değiştirmesiyle bilinen Yunan mitolojik tanrısından alan Proteus etkisi, sanal ortamlardaki (dijital oyunlar, sohbet odaları, vb.) insanların sanal temsillerinden özellikleri benimsemeye başladıkları zamanı ifade eder. Tıpkı mitolojik Proteus'un pek çok biçim alabilmesi gibi, oyuncular da yeni kimlikler, yüzler ve yaşamlar deneyimleyebilir(Brooks, 2021).

Belirli bir kimliği temsil eden karakterleri dâhil etme veya hariç tutma kararları tamamen geliştirme ekibinin omuzlarına bağlıdır. İletişim ve dijital medya akademisyeni Andrea Brathwaite, oyuncuların lezbiyen bir karakterin en başarılı çevrimiçi dijital oyunlardan biri olan *World of Warcraft'a* (2004) dâhil edilmesine nasıl tepki verdiklerini araştırmıştır Analizleri, çevrimiçi forumlarda cinselliğe dair ezici bir çoğunlukla olumsuz görüş gösterdi(Braithwaite, 2013: 715). Bu aynı zamanda *World of Warcraft*'ın 2020 yılında eklenen ilk transseksüel karakteri hakkında daha yeni forum gönderilerinde de geçerliydi. Pelagos, oyuncuların transseksüel olduğunu öğrenmesi gerekmesi de, oyuncuların konuşabileceği bir karakterdir. Transseksüel olduğunun açığa çıkması, onunla ilgili forum yayınlarında bazı olumsuz eleştirilere yol açmıştır. Aslında, bir LGBTİ+ karakterine sahip hemen hemen her dijital oyunun incelemelerine bakmak, bu tür karakterlere yönelik benzer görüşler sağlama eğilimindedir. Tepki potansiyeli nedeniyle çevrimiçi oyunlara, LGBTİ+ karakterleri dâhil etme konusunda biraz tereddüt olabilir. Ancak tüm dijital oyun şirketleri ve yazarları bu tür bir temsili açıkça belirtmekten çekinmeye devam ederse, döngü devam edecektir. Bununla birlikte, daha fazla insanın LGBTİ+ karakterlerin eklenmesini hoş karşılamaya başladığına dair kanıtlar da bulunmaktadır. Aynı *World of Warcraft*

tartışma forumlarında, Pelagos'u hararetle savunan ve onun için doğru zamirleri kullanan birçok oyuncu da bulunmaktaydı(Heritage, 2021).

Yakın geçmişte oyun endüstrisi “cesur” ve “özgürleştirici” adımlar atan oyunlara örnek olarak *Dragon Age: Inquisition* (2014) gösterilebilir. Dorian, ana karakterin dünyayı bir iblis ordusundan kurtarmasına yardımcı olan güçlü bir sihirbazdır. Güçlü bir siyasi ailenin oğlu olan Dorian, en iyi eğitimcilerin gözetiminde büyülü sanatlar eğitimi almıştır ve hayatı ilk bakışta ayrıcalıklı gibi görünmektedir. Oyuncu tarafından kontrol edilen ana karakterle etkileşime girdiğinde Dorian, soyunu göstermekten korkmaz ve küstahlığını gizlemek için çok az şey yapar. Ayrıca, oyuncunun kendisini memnun edecek stratejik, kişisel ve politik seçimler yapması koşuluyla, ana karakterin peşine düşmesi için romantik bir seçenek bulunmaktadır. Tüm bu entrikanın ortasında ortaya çıkan bir detay ise, Dorian’ın yalnızca bir erkeği öpecek olmasıdır. Sadece bir erkekle olmayı, bir erkekle evlenmeyi kabul eder. Dorian daha gençken, eşcinselliğinin “tedavi edilmesi” amacıyla, babası tarafından, oyunda “kan büyüsü” olarak bahsedilen, dönüşüm terapisine girmek zorunda kalmıştır. Ancak gerçek hayatta olduğu gibi, işkence Dorian'ın cinselliğini değiştirmemiştir. Bunun yerine, Dorian'ı başına gelen ayrımcılıkla mücadele etmeye motive etmiştir. Dorian, ana akım bir dijital oyundaki nadir eşcinsellerden olmasının yanı sıra, daha da nadir olarak eşcinsel bir erkektir(Villemez, 2020). Tuhaf bir biçimde dijital oyunlarda eşcinsel temsiller söz konusu olduğunda, ağırlıklı olarak eşcinsel ya da biseksüel kadın karakterlerin temsil edildiği görülmektedir.

Activision Blizzard Entertainment’ın *Overwatch* (2016) oyunun tartışmasız en önde gelen karakteri olan Tracer’ın lezbiyen olduğu onayladığında büyük ilgi çekmişti. 2017’de Riot Games, *League of Legends* oyununda Varus karakterinin eşcinsel olduğunu duyurarak aynı şeyi yaptı. Bu karakterler genellikle video oyunlarındaki “ilk” LGBTİ+ karakterlerinden bazıları olarak tanımlansa da, Adrienne Shaw’un “*LGBTQ Video Game Archive*” ve Alayna Cole’un “*Represent Me*” projeleri gibi mevcut arşiv çalışmaları, queer karakterlerin ve diğer LGBTİ+ içeriklerin 1980’lerden beri video oyunlarında görüldüğünü göstermektedir(Ruberg, 2019:5-14).

Dijital oyunlar, anlamı yalnızca ekranda temsil ettikleri insanlar, durumlar ve hikâyeler aracılığıyla değil, aynı zamanda prosedürel ve hesaplama sistemleri aracılığıyla da iletir. Ian Bogost, bu tür sistemlerin tartışma yaratıp ideolojileri ileterek “siyasi, sosyal ve kültürel değerlere” çağrışım yaptığını öne sürmektedir;

“Burada bahsi geçen prosedür türleri, insan deneyiminin doğasında olan süreçleri sunan veya bunlara yorum yapan prosedürlerdir. Tüm prosedürler, edebiyat ve sanatın ifade edici olduğu şekilde ifade edici değildir. Ancak ifade edici olmayan, sembol manipülasyonundan yoksun görünen süreçler, aslında daha yüksek bir düzenin ifadesini bulabilir. Örneğin bürokrasi, politik, sosyal ve kültürel değerleri çağrıştıran bir şekilde davranış kısıtlar”(Bogost, 2007:5).

Konuyla ilgili olarak müze ve miras uzmanı, queer tarihçi, kaçış odası tasarımcısı¹ ve oyuncu Sacha Coward, queer ve azınlık karakterlerinin daha gerçekçi ve kapsayıcı bir temsilini sağlamak için neler yapılabileceği konusunda F5 Networks Inc.’in websitesinde yayınlanan röportajında şu ifadelere yer vermiştir;

“Oyunlar bizi etkiler, kendimizi nasıl gördüğümüze ve nasıl görünmek istediğimize dair hikâyeler anlatır. En önemlisi, bir resim veya filmde farklı olarak, bir oyunda bir karakteri kontrol ediyor ve orada yaşıyorsunuz. Hikâyenin içindesiniz. Etkileme gücü çok daha büyük. Bunu göz ardı edemeyiz. Çok kullanılan bir ifadeyle, “görünene kadar var olamazsın”. Bu, kimlik sınırları boyunca geçerli olduğunu düşündüğüm bir kavram. Temsil eksik olduğunda, insanlığın gerçek hikâyesini anlatmıyorsunuz. Bunun tehlikesi, genellikle kazananların bakış açısıyla anlatılan revizyonist bir tarih versiyonuyla son bulmamız ve herkesin bu heteroseksüel ve cisnormatif hikâyeye inanmaya başlamasıdır. LGBTİ+ insanların hikâyelerini anlatmazsanız, bizim var olmadığımız sonucuna varırsınız. LGBTQ + insanların zamanın başlangıcından beri var olduğunu biliyoruz, ancak bir tarihçi olarak, insanların hayatlarına dair o kırıntı izlerini bulmak için çok çalışmam gerekiyor çünkü bu hikâyeler korunmuyor. Dolayısıyla, video oyunlarını yeni bir sanat biçimi, muhtemelen sonsuza dek var olacak bir araç olarak görürsek, anlattığımız hikâyelerde her türden insanın ve her tür kimliğin varlığını öne sürmemiz gerekir. Aksi takdirde, geriye bakan insanlar bizim var olmadığımızı veya önemsiz ya da yersiz olduğumuzu söyleyebilirler. Bu sadece yanlış değil, tehlikelidir. Ortamı ve içindeki temsilimizi önemsemeye başlamalıyız. Hikâyelerimizi anlatmaya başlamazsak, bizim için başkaları yazacak”(EIG, 2020).

Tarihsel olarak, topluluk neredeyse sadece aksiyon, macera, dövüş ve interaktif roman oyunlarında temsil edilmekteydi. Ancak zamanla, çoğu formatı kapsayan LGBTİ+ karakterler içeren oyunların çeşitliliği kesinlikle artmıştır. Bununla birlikte, özellikle 2010'dan beri gerçekten egemen olan etkileşimli kurgu/görsel roman türüdür. Bu oyunlar artık 2019'da LGBTİ+ temsiline sahip tüm oyunların %64'ünü

¹ Katılımcıların bir mekâna kilitlenip belirlenen süre içerisinde çeşitli ipuçlarını bularak çıkış yolunu bulmalarına dayanan “kaçış odası” oyunları tasarlayan kişi.

oluşturmaktadır. Etkileşimli kurgu/görsel roman türü bir aralığı kapsamaktadır. Bunlar, *Life is Strange* (2018) gibi oyunlar, *Heavy Rain* (2010) ve *Detroit: Became Human* (2018) gibi oyunlardır(Page, 2019).

Dijital oyun endüstrisine LGBTİ+ katılımı 2010'lar boyunca ve 2020'ye kadar yükselmeye devam etmiştir. *Life Is Strange* (2018), *NieR: Automata* (2017) ve *Fire Emblem* serisi (1990-2019) dâhil birçok modern ana akım video oyunu artık iyi geliştirilmiş LGBTİ+ karakterler içermektedir. Benzer şekilde, LGBTİ+ kullanıcı kitlesi, daha fazla temsil edilmeleri için dijital oyun endüstrisine baskı yapmaya devam etmiştir. 2020'nin en büyük oyunlarından biri olan, Nintendo'nun *Animal Crossing: New Horizons* oyunu, aktivistlerin baskısı üzerine karakter özelleştirme seçeneği olan cinsiyeti, "stil" olarak değiştirmiştir. Ancak ilk tozlaşmanın yanı sıra, oyun özellikle trans ve nonbinary (ikili cinsiyet kalıbının dışında kalan) oyuncular tarafından övülmüş ve bazılarının gerçek kimliklerini fark etmelerine ve ailelerine açılmalarına yardımcı olduğu öne sürülmüştür(Villemez, 2020).

Tarihsel olarak bakıldığında, dijital oyun endüstrisinin her zaman LGBTİ+ dostu veya bilinçli olduğunu söylemek elbette mümkün değildir. LGBTİ+ karakterler ortaya çıktığında, genellikle tembel klişelerle veya açıkça olumsuz şekillerde temsil edilmişlerdir. LGBTİ+ topluluğunun temsillerinin sektörde tamamen "normalleşmesine" kadar gidilecek uzun bir yol olduğu aşıkâr olsa da, son yıllarda, özellikle 2010'ların ortasından itibaren temsilde gerçek bir büyüme görmek cesaret vericidir. Dijital oyunların cinsel kimliklerin geniş yelpazesini daha sofistike bir şekilde temsil etmeye başladığı açıktır ve bu oyuncular ve genel olarak toplum için olumlu bir gelişme kabul edilmektedir(Page, 2019).

Coward'ın da ifade ettiği gibi;

"Dijital oyunlarda yaşadığımız dünya hakkında nasıl düşündüğümüzü şekillendirmek ve hem kendi hem de diğer insanların kimliklerini keşfetmek için çok fazla güç bulunmaktadır. Temsil, sadece queer insanların kendilerini oyunlarda görmesiyle ilgili değildir. Daha fazla anlayış ve empati kazanmak için, kendilerinden hoşlanmayan karakterler olarak oynamak da iyidir. Her şey, içine kaçtığımız dünyaların gerçek dünyamızı daha küçük ve daha az kabul edici değil, daha iyi hale getirdiğinden emin olmakla ilgilidir"(EIG, 2020).

Dijital oyunların aslında her zaman queer olduđu savıyla yaptıđı alıřmasının sonunda Ruberg, oyunların aslında cinsiyetleri, cinsellikleri, kimlikleri ve arzuları, hatta ve belki de zellikle hegemonik normlara uzun sre uymayanları, dřnmek ve ifade etmek iin neredeyse sonsuz bir frsat yelpazesi sunduđunu ileri srer. Genellikle ticari kazanç nedenleriyle LGBTİ+ ieriđi dhil eden AAA dijital oyunların aksine, bu oyunlar sosyal adalete, siyasi angajmana ve kendi řartlarına gre “eřitlilik” denen řeye bir taahhtte bulunmaktadırlar. Dijital oyunların geleceđi bu ise, Ruberg’in de nerdiđi gibi, “dijital oyunların geleceđi kesinlikle queerdir”. Queer’lik, dnyayı yeniden inřa etmenin bir yolunu ve onun iinde daha iyi bir dnyayı arzulamanın bir yolunu tanımlamaktadır. Queer teoriyle diyalog halindeyken bile oyun yapan ve oynayan queer oyun alıřmalarının LGBTQ deneklerin yařamlarına dayansa bile, bu gelecek soyut bir gelecek deđildir. Queer oyun analizi, tasarımı ve oyununun en teorik grnen unsurları, aslında dijital zerinde en hızlı etkiye sahip olanlar ve onları nemseyenler arasındadır(Ruberg, 2019:228-229).

“Birbirini yansıtan yaygın ayna oyunu” metaforu gibi, oyunlar da yařanmıř dnyayla bađlantı kurar, bylece “sanat hayatı taklit eder, yařam sanatı taklit eder, sanat sanatı taklit eder, hayat yařamı taklit eder”(AlSayyad, 2006: 27). Oynanabilir temsiller nemlidir. Bunlar, potansiyel jeopolitik olasılıkları tasavvur etmek iin yaratıcı kapasitelerimiz iin kritik neme sahip duygusal kurgulardır. Hem yapım bađlamında anlamlarını ortaya ıkarmak hem de insanlıđın geleceđe tařıdıđı hayalleri anlamlandırmak iin, bu temsillerin gl ngrsel imgelerinin kltrel analiz aralarına her zamankinden daha fazla ihtiya duyulmaktadır(Murray, 2018: 228).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARDA LGBTİ+ GÖRÜNÜRLÜĞÜ

3.1. Araştırmanın Problemi

Bu tez çalışmasının birinci bölümünün ikinci başlığı altında detaylı bir biçimde özetlendiği üzere LGBTİ+ hareketi dünya çapında büyük kazanımlar elde etmiş olmasına karşın tüm dünyadaki LGBTİ+ karşıtı heteronormatif zihniyetin son bulduğu söylenemez. Dünyanın birçok yerinde hâlâ heteroseksüellik dışında kalan cinsel kimliklerin ve cinsel yönelimlerin (Dünya Sağlık Örgütü gibi saygın bilim kuruluşlarının beyanının aksine) hastalık olduğunu düşünenler bulunmaktadır. Kültürel, dinsel, siyasal veya diğer sebeplerle, birey olarak varoluşlarının yalnızca bir kısmını, kişisel bir bölümünü ifade eden LGBTİ+ bireyler hâlâ ayrımcılığa ve şiddete maruz kalmaktadırlar. Böylece LGBTİ+ temsillerinin incelenmesinin, eleştirilmesinin ve dönüştürülmesinin insanlığın geleceği için önem arz ettiği söylenebilir.

3.2. Araştırmanın Önemi

Bu tez çalışmasının birinci bölümünde de açıklandığı üzere, geç kapitalist tüketimi ve gösteri toplumu anlayışını teşvik eden popüler kültürün yayılmasına aracılık eden medya temsilleri kültürel hegemonyadan bağımsız değildir. Temsil politikaları ile ideolojinin kamuoyu nezdinde kabulü, içselleştirilmesi ve toplumsal normlarla iç içe geçerek uzlaşımın sağlanmasında önemli bir rol oynamaktadırlar.

Son dönemin yaygın biçimde tercih edilen medyası olan yeni medya da bu temsil politikalarının sürdürüldüğü ortam olabilir. Bu bağlamda küresel pazarda büyük bir payı bulunan ve giderek bu payı büyüten dijital oyun sektörünün yeni medya temsilleri üzerindeki etkisi son derece önemlidir.

Bu tez çalışmasının ikinci bölümünde açıklandığı üzere dijital oyunlar son yıllarda giderek çoğalan devasa büyüklükte bir kullanıcı kitlesine erişmektedir. Dijital oyun altkültürü de, gerek dizi ve film adaptasyonlarıyla, gerek ünlü kişi ve kuruluşların pazarlama süreçlerine dâhil oluşuyla, popüler kültür içinde yerini aynı ölçüde

geniřletmektedir. Dijital oyunlar kresel olarak yaygın bir biimde tketilen kltrel rnlerdir. Sz konusu bu tketim, kullanıcıların yař aralıkları son derece geniř olduėundan tr nemli bir edim olarak ne ıkılmaktadır. Bir bařka ifadeyle, dijital oyun tketicileri yař, cinsiyet, ırk, din, sınıf vb. kıstaslar gzetmeksizin ilgili oyunlara kresel olarak eriřim saėlamakta ve oyunlarda sunulan imgelerden etkilenmektedirler.

Dolayısıyla dijital oyunlardaki temsiller (bilhassa kullanıcıların geleneksel medyadan farklı olarak doėrudan etkileřim srecinde aktif rol almaları ve oyun anlatılarında bařrole gemeleri sebebiyle) ideoloji ve kimlik gibi konularda geleneksel medya temsilleri kadar ve belki de daha fazla etki yaratabilmektedirler. Bu sebeple dijital oyunlarda neyin nasıl temsil edildiėi dikkatle incelenmelidir. Bu anlamda cinsiyet, cinsel kimlik, cinsel ynelim ve toplumsal cinsiyet konularının mevcut temsiller zerinden tartiřılması, sz konusu bu aktel srece katkı saėlayacaktır.

3.3. Arařtırmanın Amacı

Bu tez alıřmasında, son on yılda popler kltrn daėıtımı ve retimine aracılık eden yeni medyada LGBTİ+ karakterlerin nasıl temsil edildiėini aıklamayı hedeflemektedir. Birinci blmn nc bařlıėı altında da bahsedildiėi gibi, televizyon ve sinema gibi anlatı odaklı medyada LGBTİ+ temsillerinin nasıl bir dnřm iinde olduėunu betimleyen nemli akademik alıřmalar yapılmaktadır. Bu alıřmanın da, yine anlatı odaklı bir medya olan dijital oyunlar odaėında, alana benzer katkılar saėlaması amalanmaktadır. Medya temsillerinin kltrel hegemonyayla iliřkili olduėu nkabl ile dijital oyunlarda bu temsiller, birinci blmde bahsedilen nemli simlakrlar olarak bu incelemeye imkn verebilirler. Dolayısıyla bu alıřmada son beř yıl iinde ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ ya da bařka bir deyiřle queer karakterlerin nasıl temsil edildiėini, bu temsillerin politik olarak ne anlama geldiėini saptamayı hedefler.

3.4. Arařtırmanın Hipotezleri

Bu tez alıřmasında ortaya konulmak istenen, dijital oyunlarda LGBTİ+ bireylerin ve LGBTİ+ topluluėunun nasıl temsil edildiėine dair bir bakıř aısıdır. Nicel ve nitel

verilerin irdelenmesi yoluyla sağlanacak olan kanaatler ve öneriler, bilhassa dijital oyunlara her demografik yapıdan katılımcının dâhil olması sebebiyle, neyin nasıl değişmesi gerektiği konusundan öte küresel insan hakları siyaseti, kültür ve kimlik politikaları için de önem taşıyacaktır. Bu çalışmanın hipotezleri şu şekilde sıralanabilir:

H.1. Popüler ya da ana akım (AAA) dijital oyunlarda LGBTİ+ bireyler çok az temsil edilmektedir ya da yeterince temsil edilmemektedir. Dolayısıyla dijital oyunlarda LGBTİ+ görünürlüğü düşüktür.

H.2. LGBTİ+ hareketinin küresel çapta siyasal kazanımları göz önüne alındığında dijital oyunlarda da yıllar içinde giderek görünürlüğü artmıştır.

H.3. Ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ temsilleri çoğu zaman semboliktir. LGBTİ+ karakterler yalnızca oradadırlar ve varlık gösterirler, ancak anlatıda önemli rollere sahip değildirler. Oyuncuların bu karakterlerle geçirdiği süre de oldukça kısadır.

H.4. Ana akım dijital oyunlarda LGBTİ+ karakterler çoğunlukla anlatıda önemli rollere konumlandırılmazlar. Anlatı için önemli roller alan LGBTİ+ karakterler de çoğu zaman başkahraman rolünde değil, anlatıda yan rollerdedirler.

H.5. Ana akım dijital oyunlarda LGBTİ+ karakterler genellikle cinsellikleri ile öne çıkmaktadırlar ve kişilikleri derinliksizdir. Süregelen “seks satar” yaklaşımıyla bu karakterlerin bedenleri ve kişilikleri cinselleştirilmekte ve metalaştırılmaktadır, bu da geç kapitalist tüketimi yüceltmekte ve hazcılığı teşvik etmektedir.

H.6. Ana akım dijital oyunların LGBTİ+ karakter temsilleri sunmaktaki amacı gerçekten kapsayıcı olmak, “azınlıkları” temsil etmek ya da demokratik bir ifade alanı oluşturmak değildir. Bilakis LGBTİ+ topluluğu içinde de görece marjinalleştirilen ve azınlıkta kalan transseksüeller, interseksüeller, aseksüeller ve diğer kimlikler ve yönelimler neredeyse hiç temsil edilmemektedirler. Bu da ana akım dijital oyunların apolitik yaklaşımına ve ticari kaygılarına dayanmaktadır.

Bu tez çalışmasının önceki bölümlerinde de açıklandığı üzere kültür endüstrisinin süzgecinden geçen hiçbir kültür ürünü kültür politikalarından ve hegemonyadan bağımsız değildir. Bunun yansımaları elbette dijital oyunlarda da görülebilir.

3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmanın dayandığı teorik çerçevenin odağında popüler kültür kavramının bulunması sebebiyle yalnızca AAA dijital oyunlar, başka bir deyişle ‘ana akım’ dijital oyunlar, araştırma evreni kapsamına alınmıştır. Çalışmanın önceki bölümlerinde de açıklandığı üzere AAA dijital oyunlar, büyük yapımcı yazılım şirketleri tarafından üretilmiş, geliştirme ve pazarlama bütçeleri bağımsız oyunlara göre çok daha fazla olan, bu sebeple medyada ve popüler kültürde görünürlüğü aynı oranda yüksek olan oyunlardır.

Öte yandan AAA dijital oyunlar, sözkonusu dijital oyunların türlerinden ve platformlarından bağımsız bir ifadedir. Ne tür bir oyun olduğu (aksiyon, macera, strateji vb.) ya da hangi platformda oynanabildiği fark etmeksizin (mobil oyunlar, konsol oyunları ya da PC oyunları gibi) herhangi bir oyun, AAA oyun olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla bu çalışmada incelenen AAA dijital oyunlar, platformuna göre PC oyunları, yani bilgisayar oyunları, olarak sınırlandırılmıştır.

Bu araştırmada, Metacritic listelerinden ve Represent Me veritabanından faydalanılmıştır. Metacritic, filmlerin, TV programlarının, müzik albümlerinin, dijital oyunların ve eski kitapların incelemelerini bir araya getiren bir web sitesidir. Site her incelemeden bir alıntı ve kaynağına giden bağlantı linkleri sağlamaktadır. Yeşil, sarı veya kırmızı bir renk, eleştirmenlerin tavsiyelerini özetler. Dijital oyun endüstrisi için en önde gelen çevrimiçi inceleme toplama sitesi olarak kabul edilir. Metacritic'in puanlaması, her bir incelemeyi, matematiksel olarak verilen nottan veya sitenin niteliksel bir incelemeden öznel olarak karar verdiği bir yüzdeye dönüştürür. Ortalama alınmadan önce, puanlar eleştirmenin şöhretine, itibarına ve inceleme hacmine göre ağırlıklandırılır. Bu ortalama ise, “metascore” adını verdikleri derecelendirmeyi oluşturur. Metacritic, web sitesi eleştirmenlerinden, yorumculardan ve köşe yazarlarından karışık eleştiriler almıştır. Sitenin etkinlikleri genel olarak

“yararlı”(Venture Beat, 2013) veya “güvenilmez ve önyargılı”(Spector, 2013) bulan sonuçlarla birlikte analiz edilmiştir. Ancak Metacritic.com halen dünyanın önde gelen inceleme websitelerinin arasında yer almaktadır. Metacritic 2010 ve 2015 yıllarında iki kez “Kılavuzlar / Derecelendirmeler / İncelemeler” kategorilerinde “mükemmelliğinden” ötürü Webby Ödülü kazanmıştır.

Represent Me ise (eski adı Queerly Represent Me) 2016 yılında kurulan, içerik üreticileri ve firmaların kurum kültürü ve temsil politikaları alanında yaptıkları çalışmalara destek olmak için danışmanlık hizmeti sunan, dijital oyunlardaki queer temsillerini monitörize eden, kâr amacı gütmeyen bir araştırma örgütü ve danışmanlık kuruluşudur.

Bu çalışmada, 2016-2020 yılları arasında Metacritic tarafından hazırlanan “... Yılının En İyi 100 PC Oyunu” listeleri (Metacritic, 2021) incelenmiş, bu listelerde yer alan 500 dijital oyun Represent Me veritabanında aratılmış, Represent Me veritabanına göre, yalnızca içerisinde açık LGBTİ+ karakterler bulunan AAA dijital oyunlar belirlenerek çalışmanın örnekleme oluşturulmuştur. Daha eski dijital oyunların bu yıllarda yeniden pazara sürülen ve bu listelere girmeyi başaran ‘tam sürüm’ (complete edition) versiyonları gibi esasen bu yıllarda çıkmamış olan oyunlar otomatikman değerlendirme dışında bırakılmıştır. Öte yandan mevcut oyunlara çok sayıda yenilik ve içerik ekleyen genişleme paketleri, örnekleme dâhil edilmiştir. Bir genişleme paketi ancak mevcut bir temel oyun üzerine eklenerek çalıştırılabilir ve oynanabilir.

3.6. Araştırmanın Yöntemi

Nitel veri toplama yöntemleriyle kurgulanan bu tez çalışmasında betimsel bir veri analiz yöntemi olan içerik analizi yöntemi uygun görülmüştür. İçerik analizi, verilerin belli tema ve kavramlar etrafında sınıflandırılarak özetlendiği ve yorumlandığı bir betimsel araştırma yöntemidir. Öte yandan içerik analizi yalnızca tasvir etmekle kalmaz, çıkarımlar yoluyla gerçekliğe ulaşmaya çalışır. Araştırma yönteminin belirlenmesindeki en önemli faktör, yapılan analizle neyin temsil edildiği değil, nasıl temsil edildiğinin saptanmaya çalışılmasıdır. Yapılan içerik analizine göre;

- Araştırmanın örneklemini oluşturan ana akım dijital oyunlarda temsil edilen LGBTİ+ karakterler,
- Ağırlıklı olarak hangi dijital oyun türlerinde LGBTİ+ temsillerinin bulunduğu,
- Yıllara göre dijital oyunlarda LGBTİ+ karakter temsillerinde nasıl bir artış veya azalma olduğu,
- LGBTİ+ şemsiyesi altında bulunan hangi kimliklerin ve yönelimlerin temsil ettiği,
- Bu karakterlerin oyuniçi (anlatı) ve oyundışı (reklam/pazarlama) temsil edilip edilmediği,
- Bu karakterlerin anlatıda hangi arketipleri oluşturduğu ve hangi rollere büründüğü

gibi veriler saptanmıştır.

3.6.1. Araştırmanın Örneklemi

Metacritic.com’da 2016-2020 yılları arasında (metascore’una göre) “... Yılının En İyi 100 PC Oyunu” listelerine girmiş olan toplam 500 oyun incelenmiş, elverişlilik/uygunluk örnekleme esasına göre bu oyunlar Represent Me veritabanında aratılmış ve içinde LGBTİ+ karakterler barındıran ana akım (AAA) PC oyunları saptanmıştır. Elverişlilik/Uygunluk Örnekleme (Convenience Sampling), araştırmanın amaçları doğrultusunda uygun grup, küme, birey veya öğelerin seçilerek araştırmaya dâhil edilmesi süreci olarak tanımlanabilir. LGBTİ+ temsili barındırması koşulunu sağladığı saptanan 17 dijital oyun, araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır(Tablo 3.6.1).

İncelenen 500 oyun arasında açık LGBTİ+ temsilleri bulunan 44 oyun daha bulunmaktadır, lakin bu oyunlar ana akım yani AAA oyun olma kriterlerini sağlamadıkları için örneklem için elverişsizdirler ve dâhil edilmemişlerdir.

3.6.2. Vogler ve “Efsanevi Anlatıda” Karakter Arketipleri

İçerik analizinden elde edilen veriler, Christopher Vogler’in *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*(1992) çalışmasında sunduğu ve yüzyılı aşkın süredir Hollywood tarafından çokça kullanılan senaryo ve öykü anlatıcılığı formülüne göre

incelenmiştir. Dijital oyun sektörünün Hollywood ile yakın ilişkisi göz önüne alındığında, Vogler’in Hollywood için öne sürdüğü, “efsanevi anlatının” temellerini oluşturan karakter arketiplerini ve anlatı aşamalarını dijital oyunlarda saptamak sürpriz olmaz. Bu tez çalışmasında anlatının kendisinden ziyade anlatının aktörleri, yani karakterler incelendiği için, Vogler’in anlatı aşamalarına dair öne sürdüğü formül değil, anlatıda var olduğunu öne sürdüğü karakter arketipleri temel alınmıştır. Vogler’e göre efsanevi anlatıda karakter arketipleri şu şekildedir:

“Kahraman: Kahraman, sürüsünü korumak ve ona hizmet etmek için fedakârlık yapacak bir çoban gibi, başkaları adına kendi ihtiyaçlarını feda etmeye istekli kişidir. Kökte Kahraman fikri özveri ile bağlantılıdır. Kahramanlar, istekli ve isteksiz kahramanlar, grup odaklı ve yalnız kahramanlar, Anti-kahramanlar, trajik kahramanlar ve katalizör kahramanlar gibi birçok çeşitte olabilir. Diğer tüm arketipler gibi, Kahraman da birçok tür enerjiyi ifade edebilen esnek bir konsepttir. Kahramanlar, Düzenbaz Kahraman gibi melezler üretmek için diğer arketiplerle birleşebilir veya geçici olarak başka bir arketipin maskesini takarak bir Şekil Değiştirici, bir başkası için bir Mentor, hatta bir Gölge bile olabilirler.

...

Mentor: Rüyalarda, mitlerde ve hikayelerde sıklıkla bulunan bir arketip, genellikle kahramana yardım eden veya onu eğiten olumlu bir figür olan Mentor'dur. Başkaları bu güçlü karaktere Bilge Yaşlı Adam veya Bilge Yaşlı Kadın da demiştir. Bu model, kahramanları öğreten, koruyan ve onlara hediyeler veren tüm karakterlerde ifade edilir. Kahramanlar gibi, Mentorlar da istekli veya isteksiz olabilir. Bazen kendilerine rağmen öğretirler. Diğer durumlarda kötü örnekleriyle öğretirler. Zayıflamış, trajik bir şekilde kusurlu bir Mentor'un çöküşü, kaçınılması gereken kahraman tuzaklarını gösterebilir. Kahramanlarda olduğu gibi, karanlık veya olumsuz taraflar bu arketip aracılığıyla ifade edilebilir.

...

Eşik Muhafızı: Tüm kahramanlar maceraya giden yolda engellerle karşılaşır. Yeni bir dünyaya açılan her geçitte, eşikte değersizlerin girmesini engellemek için yerleştirilmiş güçlü koruyucular var. Eşik muhafızları kahramana tehditkâr bir yüz sunarlar, ancak doğru bir şekilde anlaşılırsa, üstesinden gelinebilir, atlanabilir ve hatta müttefik haline getirilebilirler. Pek çok kahraman (ve birçok yazar) Eşik Muhafızlarıyla karşılaşır ve onların doğasını anlamak, onlarla nasıl başa çıkılacağını belirlemeye yardımcı olabilir. Eşik Muhafızları, genellikle hikâyelerdeki ana kötüler veya rakipler değildir. Genellikle kötü adamın teğmenleri, daha küçük haydutlar veya şefin karargâhına erişimi korumak için tutulan paralı askerler olarak görünürler. Ayrıca, kurgusal dünyanın bir parçası olan tarafsız figürler de olabilirler. Nadir durumlarda, kahramanın istekliliğini ve becerisini test etmek için kahramanın yoluna yerleştirilmiş gizli yardımcıları olabilirler.

...

Elçi: Genellikle birinci perdede kahramana meydan okumak için yeni bir güç belirir. Bu, Elçi arketipinin enerjisidir. Ortaçağ şövalyeliğinin müjdecileri gibi Elçi karakterleri de zorluklar çıkarır ve önemli bir değişimin geldiğini duyurur. Şövalyeliğin müjdecileri, soyları ve armaları takip etmekten sorumluydu ve savaşlarda, turnuvalarda ve düğün gibi büyük devlet etkinliklerinde insanları ve ilişkileri belirlemede önemli bir rol oynadılar. Günlerinin protokol memurlarıydılar. Savaşın başlangıcında, çatışmanın nedenlerini anlatması için bir müjdeden çağrılabilir; aslında öykünün motivasyonu sağlamaktadırlar.

...

Şekil Değiştirici: İnsanlar genellikle Şekil Değiştirici'nin zor arketipini kavramakta güçlük çekerler, belki de doğası değişken ve dengesiz olduğu için. Yakından incelediğiniz anda görünümü ve özellikleri değişir. Bununla birlikte, Şekil Değiştirici güçlü bir arketiptir ve yollarını anlamak hikâye anlatımında ve hayatta yardımcı olabilir. Kahramanlar sıklıkla karşı cinsten, birincil özelliği kahramanın bakış açısından sürekli değişiyor gibi görünen figürlerle karşılaşır. Genellikle kahramanın aşk ilgisi veya romantik partneri, bir Şekil Değiştiricinin niteliklerini gösterir. Diğer arketiplerde olduğu gibi, Şekil Değiştirme, bir hikâyedeki herhangi bir karakter tarafından takılabilen bir işlev veya maskedir. Bir kahraman romantik bir durumda maskeyi takabilir.

...

Gölge: Gölge olarak bilinen arketip, karanlık tarafın enerjisini, bir şeyin ifade edilmemiş, gerçekleştirilmemiş veya reddedilmiş yönlerini temsil eder. Çoğunlukla iç dünyamızın bastırılmış canavarlarının yuvasıdır. Gölgeler, kendimizle ilgili sevmeyeceğimiz her şey olabilir, kendimize bile itiraf edemeyeceğimiz tüm karanlık sırlar olabilir. Vazgeçtiğimiz ve kökten çıkarmaya çalıştığımız nitelikler, bilinçdışının Gölge dünyasında işleyerek hala içimizde gizlenirler. Gölge ayrıca saklanmakta olan veya bir sebepten dolayı reddettiğimiz olumlu nitelikleri de barındırabilir. Gölge'nin öykülerdeki olumsuz yüzü, kötü adam, rakip veya düşman olarak adlandırılan karakterlere yansıtılır. Kötüler ve düşmanlar genellikle kahramanın ölümüne, yok edilmesine veya yenilgisine adanmıştır. Rakipler o kadar düşmanca davranmayabilirler, aynı hedefin peşinde olan ancak kahramanın taktiklerine katılmayan Müttefikler olabilirler. Çatışan düşman ve kahramanlar, bir takımındaki farklı yönlere giden atlar gibidir, çatışan kötüler ve kahramanlar ise kafa kafaya çarpışma rotasındaki trenler gibidir. Gölge, diğer arketiplerle güçlü şekillerde birleşebilir. Diğer arketipler gibi, Gölge de herhangi bir karakter tarafından takılabilen bir işlev veya maskedir. Bir hikâyenin birincil Mentor zaman zaman Gölge maskesini takabilir.

...

Düzenbaz: Düzenbaz arketipi, yaramazlık ve değişim arzusunun enerjilerini bünyesinde barındırır. Hikâyelerdeki esasen palyaço veya komik yardımcı olan tüm karakterler bu arketipi ifade eder. Düzenbaz Kahraman olarak adlandırılan özel biçim, birçok efsanede önde gelen figürdür ve folklor ve peri masallarında çok popülerdir” (Vogler,1998:35-77).

Yapılan içerik analiziyle incelenen LGBTİ+ karakterlerin bu arketiplerden hareketle anlatıdaki rolleri, stratejik önemleri saptanmaya çalışılmıştır.

3.7. Araştırmanın Bulguları

2016-2020 yılları arasında Metacritic.com’da “yılın en iyi bilgisayar oyunu” olarak değerlendirilen 500 oyun arasından yalnızca 17 tane ana akım bilgisayar oyununda LGBTİ+ temsillerinin bulunduğu saptanmıştır.

Araştırmanın örnekleme başlığı altında belirtilen 17 ana akım dijital oyunda tespit edilen LGBTİ+ karakterlerin listesi ise aşağıdadır. 17 oyun içerisinde toplamda 79 LGBTİ+ karakter bulunduğu tespit edilmiştir(Tablo 3.7.1.).

Yapılan araştırmaya göre, yıllar içinde LGBTİ+ kapsayıcı, yani içinde LGBTİ+ temsiller bulunduran ana akım dijital oyunların sayıları da aşağıdaki gibidir:

Yıl	Çıkarılan LGBTİ+ Kapsayıcı AAA Dijital Oyun Sayısı
2016	5
2017	2
2018	4
2019	2
2020	4

Tablo 3.7.2. LGBTİ+ Kapsayıcı AAA Dijital Oyunların Yıllara Göre Dağılımı

Tespit edilen 17 ana akım dijital oyunun türlerine göre dağılımı ise şu şekildedir:

RYO	MMORPG	Aksiyon	Macera	Nışancı	Dövüş	Simülasyon
2 (%9)	6 (%29)	3 (%15)	5 (%24)	2 (%9)	1 (%5)	2 (%9)

Tablo 3.7.3. Örnekleme Bulunan Dijital Oyunların Türlerine Göre Dağılımı

Buna göre %29 oranda en fazla devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında (MMORPG, Massively Multiplayer Online Role-playing Game) LGBTİ+ temsillerine yer verildiği ortaya çıkmıştır. İkinci sırada %24 oranla macera oyunları, üçüncü sırada %15 oranla aksiyon oyunları bulunmaktadır.

Bu oyunlardan 14 tanesinde karakterlerin cinsel kimlik ve yönelimleri görsel düzlemde ve söylem yoluyla anlatı içinde açık olarak ifade edilmişken diğer Overwatch, Dishonored 2 ve Mortal Kombat 11 oyunlarında cinsel kimlik ve

yönelimlerinin örtük ifadelerle ya da karakterlerin oyun dışında (pazarlama materyallerinde vb.) temsil edildiği tespit edilmiştir.

Tespit edilen karakterlerin cinsiyetlerine göre dağılımı aşağıdaki gibidir. Bu veriye göre kadınların queer olarak temsil edilme oranlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Kadın	Erkek	İkili Cinsiyet Sistemi Dışında Olan (Nonbinary)
42 (%53)	36 (%46)	2 (%1)

Tablo 3.7.4. Örneklemde Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı

Tespit edilen karakterlerin, LGBTİ+ şemsiye ifadesi altında bulunan cinsel kimlik ve cinsel yönelimlere göre dağılımı aşağıdaki tabloda yer almaktadır. Bu verilere göre en fazla biseksüelliğin, en az “LGBTİ+” teriminde bulunan “+” ifadesinin kapsadığı panseksüellik gibi diğer yönelimlerin temsil edildiği söylenebilir. Yapılan incelemelerde hiç interseksüel ya da aseksüel temsiline rastlanmamıştır. Cinselliği veya romantik ilişkilerine anlatıda yer verilmeyen karakterlerin aseksüel oldukları varsayımında elbette bulunulabilir, ancak açık bir ifadeyle belirtilmediği sürece bu yalnızca bir varsayımdır.

Lezbiyen	Gey	Biseksüel	Transseksüel	İnterseksüel	+ (Diğer)
20	22	34	2	0	1

Tablo 3.7.5. Örneklemde Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Cinsel Kimlik ve Cinsel Yönelimlerine Göre Dağılımı

Tespit edilen 79 karakterden 32 tanesi bulundukları anlatıda önemli rollerdedirler. Vogler’in tanımladığı arketiplere göre bu karakterlerin dağılımı şu şekildedir:

Kahraman	Mentor	Elçi	Gölge	Eşik Muhafızı	Şekil Değiştirici
11 (%14)	7 (%9)	6 (%8)	4 (%5)	3 (%4)	1 (%1)

Tablo 3.7.6. Örneklemde Bulunan LGBTİ+ Karakterlerin Vogler’in Tanımladığı Arketiplere Göre Dağılımı

Yukarıdaki tablodan da anlaşılabacağı üzere bir önceki başlıkta açıklanan hilebaz arketipine uyan bir karaktere rastlanmamıştır. Bazı karakterlerin anlatı içinde sadece kısa süreliğine hilebaz maskesi taktığı gözlemlenmiştir.

Bahsi geçen bu arketiplerin LGBTİ+ çatı ifadesi altında yer alan cinsel kimlik ve cinsel yönelimlere göre dağılımı ise aşağıdaki gibidir.

	Kahraman	Mentor	Elçi	Gölge	Eşik Muhafızı	Şekil Değiştirici
Lezbiyen	2		3	3		
Gay	2	5	2		1	
Biseksüel (Kadın)	4	1	1			1
Biseksüel (Erkek)	3				1	
Trans Kadın					1	
Trans Erkek		1				
Diğer				1		

Tablo 3.7.7. Tespit Edilen Arketiplerin LGBTİ+ Çatı İfadesinin Kapsadığı Kimlik ve Yönelimlere Göre Dağılımı

İncelenen oyunlarda yer alan 79 LGBTİ+ karakterden 9 tanesi oyun dışında reklam ve pazarlama mecralarında da temsil edilmiştir.

Bu karakterlerin nasıl temsil edildiğine dair yapılan içerik analizleri aşağıdadır.

3.7.1. The Witcher 3: Wild Hunt

The Witcher 3: Wild Hunt, fantastik bir aksiyon-rol yapma oyunudur. Oyuncu, başkarakter Rivia’lı Geralt’ın başından geçen olayları çeşitli görevler ve keşifler yoluyla deneyimler. Cirilla Fiona Elen Riannon karakteri (Ciri olarak da bilinir), Cintra’nın prensesi ve tahtın tek varisidir. “Sürpriz yasası” olarak bahsedilen bir ödül karşılığında Geralt’ın evlat edinilmiş kızı olur ve bir “witcher” olmak için eğitilir. Witcher, canavarlarla mücadele etmek için kılıç ve yay gibi geleneksel silahların yanı sıra büyü gücü kullanan, bu güçlere sahip olmak için bir takım özel ritüellere katılmış olan savaşçılara verilen addır. Kadim soydan gelen Ciri, atalarından yadigâr çok güçlü bir büyü yeteneğine de sahiptir.

Bu oyunda Wild Hunt olarak bilinen bir hayalet süvari sürüsü Ciri'nin peşine düşmüştür. Hikâyenin büyük bölümü Geralt'ın perspektifinden anlatılır, amacı Ciri'yi Wild Hunt'tan önce bulmak ve kurtarmaktır. Nitekim oyunun deuteragonisti (yani ikinci ana karakteri) Ciri'nin de perspektifinden oynanabilen bazı bölümler mevcuttur.

Ciri'nin anlatı boyunca kimi zaman kadınlarla, kimi zaman erkeklerle flört etmekte, açıkça biseksüelliğini perform etmektedir. Gösterdiği gelişim ve bulunduğu fedakârlıklar göz önüne alındığında Vogler'in kahraman arketipiyle oldukça örtüşen bir karakter olduğu söylenebilir. Kimi zaman istekli kahraman, kimi zaman isteksiz kahraman (yaptığı kahramanlıklara çok da istekli olmayan), kimi zaman yalnız kahraman, kimi zaman da grup odaklı kahraman olarak rol değiştirdiğine tanıklık edilebilir.

Öte yandan Mislav karakteri, Geralt'ın bir canavar öldürme görevi esnasında yer sormak için diyalog kurabileceği ve yardım alabileceği bir avcıdır. Beyaz Bahçe Canavarı yan görevi sırasında yapılan diyalogda Mislav, lordun oğlu Florian'ı sevdiği için kovulana kadar lord için çalıştığını ifade eder. Ahırlarda birlikte yürüdükten sonra Mislav, Florian'ın kendini astığını açıklar. Bu diyalog ancak Geralt, Mislav ile “ucube” olma konusunda empati kurarsa gerçekleşir. Dolayısıyla oyunda bulunan tek açık eşcinsel karakterin temsili, kolaylıkla gözden kaçırılacak bir dizi diyalog seçeneğinin arkasına gizlenmiştir. Sözü geçen görev Mislav'ın yardımı olmadan da tamamlanabilir, dolayısıyla Mislav'ın öyküsü anlatının tamamı için değersizdir. Bu sebeple Vogler'in karakter arketiplerinden hiçbirini karşıladığı söylenemez, bu karakter yalnızca bir opsiyon olarak oyunda bulunmaktadır.

3.7.2. Overwatch

Overwatch, takım tabanlı çok oyunculu birinci şahıs bir nişancı oyunudur. Bir hazineyi ele geçirme ya da korumaya dayanan müsabakalarda rakip takımlar birbirine karşı savaşırlar, belirlenen süre içinde hazineyi ele geçiren ya da koruyan takım maçı kazanır.

Bu oyunda kadınlar çekici ve likralı giysilere sahiptir, ancak aynı zamanda ağır zırhlara da sahiplerdir; tipik zayıf tasvirler arasında, bazıları kıvrımlı ve diğerleri kaslı birçok büyük gövdeli kadın vardır. Erkeklerin de çeşitli sunumları vardır ve oyun

içinde temsil edilen diğer alanlarda da çeşitlilik vardır. Her karakter yetenekli ve dengelidir, her biri karşılaştıkları zorluklara karşı gerekli becerilerini kullanabilir. Overwatch'daki cinsiyet sunumunun çeşitliliği, oyuncuların özdeşleştikleri bir temsil bulmalarına yardımcı olmaktadır.

Bu oyun doğrudan anlatı odaklı olmasa da, animasyon kısa filmler, çizgi romanlar ve diğer medya ürünleriyle desteklenen geniş bir anlatı evreni bulunmaktadır. Oyun yapımcıları gerek marka/ürün bağlılığı sağlamak, gerek reklam ve satış kaygılarıyla oyunculara oyundışı çeşitli mecralarda bu anlatıyı sürdürmektedirler.

Tracer olarak bilinen eski Overwatch ajanı, zamanda sıçrayabilen bir maceracı ve durdurulamaz bir iyilik savaşçısıdır. Londra'da doğmuş ve tüm dünyayı dolaşmıştır. Aralık 2016'da yapımcı şirketin yayınladığı bir çizgi roman, Tracer'ın kız arkadaşıyla birlikte sahneleri de dâhil ederek Tracer'ın lezbiyen olduğunu doğrulamıştır. Overwatch oyununun reklam yüzü ve maskotu olduğu söylenebilecek olan Tracer karakteri, robotik parçalarla tamamlanan lateks bir kostüm giymesine rağmen tavır ve davranışları cinsellikten uzaklaştırılmıştır. Hem oyun içinde, hem de çizgi romanlarda ve animasyon filmlerde Tracer'ın kahraman arketipine doğrudan uyduğu söylenebilir. Grup odaklı ve katalizör bir kahramandır. Kendi karakter gelişiminden ziyade çevresindekilere ilham veren, onları değişime teşvik eden bir kahramandır.

Soldier: 76 (John Francis “Jack” Morrison) Overwatch oyunundaki başkarakterlerden biridir. Overwatch'ın eski lideri ve oyunun ‘şimdiki’ zamanında bir kanunsuzdur. 2019'da yayınlanan bir kısa öyküde Vincent adında bir adamla olan geçmiş ilişkisi anlatılan Soldier: 76 karakterinin de eşcinsel bir adam olduğu doğrulanmıştır. Overwatch yapımcı ekibinde bulunan başyazar Michael Chu bir tweet'te Jack ve Vincent'in “ikisinin de gay olarak tanımlandığını” söyleyerek bir kez daha bunu vurgulamıştır(Represent Me, 2021). Soldier: 76 karakteri de Tracer gibi kahraman arketipine uygun temsil edilmiştir.

3.7.3. World of Warcraft: Legion

Legion, 2004 yılında Blizzard Entertainment tarafından piyasaya sürülen çok oyunculu bir çevrimiçi rol yapma oyunu olan World of Warcraft'a gelen genişleme

paketlerinden biridir. Legion genişleme paketinde Azeroth (olayların gerçekleştiği ve kurgunun odak noktasındaki gezegen) karanlık titan Sargeras'ın liderlik ettiği iblis ordusunun istilası altındadır. Oyuncuların yarattığı karakterler, hikâyede çeşitli milletlere, örgütlere ya da gruplara liderlik eden başka karakterlerle birlikte bu karanlık güçlere karşı savaşmak ve Azeroth'u yok olma tehdidine karşı savunmak zorundadırlar. Oyunun bu genişleme pakedinde dört farklı lezbiyen karakter temsiline rastlanmıştır.

Rhonda ve Heather karakterleri insan ırkından iki kadın karakterdir. Oynanabilir sınıflardan biri olan Monk ¹tapınağında Rhonda karakteri kum torbasıyla antrenman yaparken, Heather karakteri ona tezahürat etmektedir. İki karakter arasında zaman zaman flört, öpücük ve kızarma dışavurum ifadeleri gözlenebilir. Bu karakterlerle diyalog kurulamadığı gibi oyun anlatısında da hiçbir işlevleri bulunmamaktadır. Vogler'in karakter arketiplerinden hiçbirisiyle örtüşmezler, yalnızca figüran olarak anlatı evreninde bulunurlar.

Oyuncunun karakterinin mesleği (profession) efsunlama (enchanted) ise, Dalaran şehrinde başlayan bir dizi meslek görevi sırasında yolu Enchantress Ilanya ile kesişecektir. Enchantress Ilanya, Azsuna'daki Crumbled Palace'da bulunan bir gece elfi hayaletidir. İki güvenilir arkadaşı vardır, Alynblaze ve Merrus Dawnwind. Ilanya, 10.000 yıldır ayrı kaldığı öğrencisi ve sevgilisi Priestess Driana'yı bulması için oyuncu karakterini görevlendirir. Görev sırasında aşklarının kaotik “fel” büyüsünden daha güçlü olduğu gibi ilişkilerine dair bazı detaylar açığa çıkar. Nihayetinde oyuncu karakter bu iki lezbiyen aşığı bir araya getirmeyi başarır ve Enchantress Ilanya efsunlama konusundaki deneyimlerini oyuncuyla paylaşmayı kabul eder, oyuncu karakterini eğitir. Enchantress Ilanya ve Priestess Driana, Vogler'in bahsettiği Mentor arketipine uygun davranışlar sergilemektedirler. Ancak bu karakterler yalnızca efsunlama mesleğini seçen karakterlerin karşısına çıkmaktadırlar ve Legion anlatısı içinde önem arz eden bir rolleri bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu karakterler, genel oyun anlatısı içinde mentor rolünde değillerdir.

¹ Türkçe'de “keşiş” anlamına gelen *Monk*, World of Warcraft oyununda seçilebilen bir savaşçı sınıfını ifade eder.

3.7.4. Dishonored 2

Dishonored 2, Arkane Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera oyunudur. Kraliçenin ölümünden sonra, kraliçenin kızkardeşinin tahta geçmek için darbe yaptığı hikâyede oyuncu prenses Emily Kaldwin ya da prensesin babası olan kraliyet muhafızı Corvo Attano karakterlerinden birini seçerek bir dizi gizemli olayı çözüp tahtın varisi olan Emily'nin yönetime getirilmesine yardımcı olur.

Oyunun kötü karakteri ve kraliçenin kızkardeşi olan Delilah, liderlik yaptığı cadıların örgütündeki tüm kadınlarla çokaşkl ve çokeşli bir ilişki içinde gösterilmektedir. Anlatı içinde lezbiyen olduğu kolaylıkla saptanan bu karakter, Vogler'in gölge karakter arketipine uymaktadır. Öte yandan Delilah olaylar zincirini başlatan Elçi karakter maskesini de anlatı içinde zaman zaman takmaktadır.

Sonradan kraliçenin öldürülmesinde parmağı olduğu ortaya çıkan Meagan Foster karakteri de anlatıda elçi arketipine uygun bir rol oynar ve görevler esnasında Meagan Foster'ın da biseksüel bir kadın olduğu anlaşılır.

Kendisiyle flört eden kadınlara “bariz nedenlerle” karşılık vermeyen Aramis Stilton karakterinin ise diğer ipuçları birleştirildiğinde eşcinsel bir adam olduğu anlaşılır. Aramis Stilton karakteri anlatı içinde Vogler'in mentor olarak tanımladığı arketipe uygun bir role bürünmüştür, lakin zaman zaman elçi maskesi de takmaktadır.

3.7.5. The Walking Dead: A New Frontier

The Walking Dead: A New Frontier, Telltale Games tarafından geliştirilen, The Walking Dead çizgi roman serisinden uyarlanmış epizodik (bölümlerden oluşan) bir macera oyunudur. Oyun, bir zombi kıyametinin toplumun çökmesine neden olduğu çizgi romanla aynı kurgusal dünyada geçmektedir.

A New Frontier uyarlamasında oyuncunun yönettiği başkarakter Javier Garcia, biseksüel bir adamdır ve hikâye içerisinde hem erkek hem de kadın karakterlerle romantik ilişkiler kurabilmektedir. Anlatıdaki rolü, Vogler'in tanımladığı kahraman

arketipiyle örtüşmektedir. Oyunun başkarakteri olan Javier, oyunun reklam yüzü olarak tanıtım materyallerinde gösterilmiştir.

Oyundaki Paul “Jesus” Monroe karakteri ise eşcinsel bir adamdır, oyuncunun anlatı boyunca yaptığı seçimlere göre Javier ile romantik bir ilişki kurabilir. Jesus karakterinin anlatıdaki rolü, Vogler’in mentor olarak tanımladığı arketiple örtüşmektedir.

Yukarıda bahsi geçen karakterlerin ikisi de anlatıda önemli ve belirleyici rollerdedirler.

3.7.6. Destiny 2

Destiny 2, Bungie tarafından geliştirilen, dağıtımcılığını Blizzard Entertainment şirketinin üstlendiği, çevrimiçi oynaması ücretsiz, çok oyunculu bir birinci şahıs nişancı oyunudur. “Efsanevi bilim kurgu” dünyasında geçen oyun, rol yapma oyunlarının unsurlarının bulunduğu çok oyunculu bir “paylaşılan dünya” ortamına sahiptir.

Oyunun antagonisti (kötü karakteri, baş düşman) Dominus Ghaul, “Şehre” saldırır, Muhafızlardan güçlerini alır ve onları kaçmaya zorlar. Oyuncu karakteri olan “Muhafız”, Vanguard’ın üç üyesini bulup yeniden bir araya getirmekle görevlendirilir. Anlatı boyunca, “Şehri” yeniden ele geçirmek için muafızın kaybettiği gücü geri alması gerekmektedir.

Devrim Kay VIII, Avrupa Ölü Bölgesi'nde bir insan keşif görevlisidir ve Muhafızlara kurtarma çabalarında yardımcı olmaya çalışır. City Militia'nın bir üyesi olarak, insanlığın düşmanlarıyla savaşmakta çok deneyimlidir. Suraya Hawthorne'un eski bir arkadaşı ve Marc'ın kocasıdır. Anlatıda açıkça belirtildiği üzere Devrim, evli bir eşcinsel erkektir.

Devrim, Muhafızların Trostland'daki kilise karakolunda üstlenmeleri için görevler sağlar. Bir çeşit dilbilimcidir ve fırsatını bulduğunda unutulmuş lehçeler ve şehirle ilgili uzun diyaloglara girme eğilimindedir. Oyunun temel görevlerini veren karakterlerinden biri olan Devrim, aynı zamanda oyunculara ihtiyaç duydukları araç

ve gereçleri sağlayan bir satıcı işlevi görmektedir. Anlatıda Vogler'in mentor arketipini oluşturmaktadır.

3.7.7. The Sims 4: Cats & Dogs

The Sims 4: Cats & Dogs, Maxis Studios tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından yayınlanan bir yaşam simülasyonu oyunu olan The Sims 4 oyunu için çıkarılmış olan bir genişleme paketidir. Bu genişleme paketi The Sims 4 oyununa kedi ve köpek evcil hayvanları, çok sayıda giysi-eşya vb. oyun içi materyali ve Brindleton Bay isimli bir kasabayı eklemiştir.

Oyuna eklenen Brindleton Bay isimli kasabada ikamet eden Hecking ailesi, “önceden yapılmış” (premade, yapımcılar tarafından hazırlanmış) bir ailedir. Evli çift Brent ve Brant Hecking ile köpekleri Rosie ile birlikte yaşamaktadırlar. Bu çift The Sims 4'teki ilk “önceden yapılmış” LGBTİ+ çifttir ve The Sims serisindeki ikinci LGBTİ+ ailedir. Cats & Dogs genişleme paketi için tanıtım materyallerinde de bu aile kullanılmıştır. Oyun içinde bulunan aile açıklaması ise şu şekildedir;

“Yeni evlerinde yaşam, yeni evli çift Brent ve Brant için mükemmel görünüyor. Küçük kasaba telaşı Brent'in resmine ilham veriyor ve Brant, Körfez'in güzel mahallelerini keşfetmeyi seviyor. Ama sevgili Rosie'lerini kimin yanında gezdireceği konusunda anlaşacaklar mı?” (EA, 2017)

The Sims 4 oyunu, Strangerville oyun paketi gibi oyuna olay örgüsü ekleyen bazı özel oyun modları haricinde tamamen sandbox (kum havuzu) türünde bir simülasyon oyunudur. Sandbox oyunlar, açık uçlu oyunlardır ve karakterlerle ya da dünyayla ne yapacağı tamamen oyuncunun takdirine bırakılmaktadır. Dolayısıyla sabit bir olay örgüsü ve hikâye bulunmamaktadır. Bu sebeple Brent ve Brant karakterleri Vogler'in tanımladığı hiçbir karakter arketipine uymamaktadırlar. Yalnızca eşcinsel bir çift olarak oyun içerisinde varlık gösterirler.

3.7.8. Assassin's Creed: Odyssey

Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayınlanan bir aksiyon-rol yapma oyunudur. Assassin's Creed serisinin on birinci ve serinin 21. uyarlaması olan Odyssey, 2017 yılında çıkan Assassin's Creed Origins'in devamıdır.

Esasen M.Ö. 431-422 yılları arasında geçen olay örgüsü, Atina ile Sparta arasındaki Peloponnesos Savaşının mitolojik tarihini anlatmaktadır. Oyuncular, ailelerini bulmaya çalışırken çatışmanın her iki tarafında da savaşan bir erkek veya kadın paralı askeri kontrol ederler.

Oynanabilir kadın karakter Cassandra, Peloponnesos Savaşı sırasında savaşan Spartalı bir paralı askerdir. Oynanabilir erkek karakter Alexios, antik Yunan merkezli bir örgüt olan Kosmos Tarikatı bilgesidir ve Cassandra'nın erkek kardeşidir. Kurguya göre bu kardeşlerin soyu Sparta Kralı I. Leonidas'a dayanmaktadır.

Oyunun ana hikâyesi, oyuncu karakterin, Delphi'nin Kâhini olarak da bilinen Pythia'nın çağrısı kendileri ve kardeşlerinin çocukken bir uçurumdan atılmaları ve babalarının onları ölüme terketmesi üzerine parçalanmış ailelerini geri getirmeye çalışmasına dayanmaktadır. Paralel görev dizileri ise Yunan dünyasına yayılan kötü niyetli bir tarikatın ortadan kaldırılması ve Atlantis döneminden eserler ve canavarların keşfiyle ilgilidir.

Oyunun başkarakterleri Alexios ve Cassandra, varsayılan olarak biseksüeldirler. Oyuncunun hikâye içindeki diyalog seçimleri aracılığıyla isterlerse hemcinsleriyle, isterlerse karşı cinsle ilişki kurabilirler. Alexios ve Cassandra, anlatıda Vogler'in kahraman arketipi olarak tanımladığı karakter tipinin görevlerini yerine getirirler. Oyuncunun tercihleriyle şefkatli ya da duyarsız, kavgacı ya da ağırbaşlı gibi karakter özellikleri şekillendirilebilen bu kahramanlar, oyuncu her ne seçim yaparsa yapsın, istekli kahraman ve katalizör kahraman rollerini korurlar. Görev bilincine sahiplerdir, kavgadan kaçmazlar ve etkileşim kurdukları diğer karakterlere ilham verirler. Bu iki karakter de, oyuncunun tercihlerine göre, isterlerse zaman zaman cinsellikleri ile önplana çıkabilirler.

Lokris yan görevleri esnasında oyuncu, “Aile Değerleri” isimli görevin bir aşamasında bir kehanetin gerçekleşmesini önlemeye çalışan oyuncu karakter Kosta karakteriyle tanışır. Oyuncu karakterin Kosta ile tanışmasına sebep olan, Stupideo isimli başka bir karaktere yardım etme girişimidir. Kosta, Alexios veya Cassandra, kim olduğu fark etmeksizin, görür görmez kahramana iltifat etmeye başlar. Oyuncunun tercihiyle cinsel birliktelik sonlanan kısa bir görevin ardından Kosta'nın biseksüel olduğu

saptanabilir. Kosta bu yan görevde bir eşik muhafızı maskesi takan bir hilebaz rolündedir, hikâyenin devamı için bir engel oluşturur ve bu engelin aşılması ardından hikâyeye ilgili sürpriz ve esprili bir sonuç ortaya çıkar. Lakin bu hikâyeler oyunun ana görevleri arasında bulunmaz, isteğe bağlı olarak keşfedilebilir. Dolayısıyla bu karakterin anlatıda bir önem arz ettiği söylenemez.

Aikaterine, Auxesia, Diona, Kyra, Lykaon, Mikkos, Odessa, Roxana, Thaletas, Xenia, Zopheras karakterlerinin hepsi, yukarıda bahsedilen Kosta karakteri gibi yan görevler sırasında keşfedilebilecek hikâyelerde rol alan, isteğe bağlı cinsel ilişki kurulabilen biseksüel karakterlerdir. Lakin bu karakterlerden hiçbirisi anlatıda önemli bir rol almaz ve Vogler'in tanımladığı karakter arketiplerinden hiçbirine uymazlar, yalnızca figüran olarak dünyada bulunmaktadır.

Bryce ve Ligeia karakterleri, Lesbo Islands yan görevleri esnasında oyuncunun keşfedebileceği lezbiyen karakterlerdir. Sevgilisi Ligeia'yı gorgonlara karşı kaybeden Bryce köylülerden yardım istemiş, ancak köylüler tarafından yanlış anlaşılmış ve düşmanlık görmüştür. Oyuncu karakter bu öyküde Bryce'a yardım edip Ligeia'yı kurtarmaya çalışır, fakat neticede iki karakter de kaçınılmaz olarak ölür. Oyundaki tek eşcinsellik sunumu bu lezbiyen çiftten ibarettir ve onlar da oyunun ana hikayesinde herhangi bir rol üstlenmezler. Bu ikili yalnızca oyuncu karakterin Medusa'ya karşı savaşp araç-gereç gibi birtakım ödüller kazanması için kurban edilen karakterlerdir.

Alexios ve Cassandra, oyunun başkarakterleri olarak oyunun ambalaj, tanıtım videoları ve posterleri gibi pazarlama medyasında kullanılmışlardır. Bu medyada karakterler savaşçı kimlikleriyle öne çıkmış, oyunun ana konusu gereğince cinsellikleri ya da romantik ilişkileri ile ilgili hiçbir detay verilmemiştir. Diğer LGBTİ+ karakterlerin ise oyun dışı sunumları bulunamamıştır.

3.7.9. The Elder Scrolls Online: Summerset

The Elder Scrolls Online, ZeniMax Online Studios tarafından geliştirilen ve Bethesda Softworks tarafından yayınlanan çok oyunculu bir çevrimiçi rol yapma oyunudur. Oyun çoğunlukla doğrusal değildir, görevlerin, rastgele olayların ve dünyanın serbest

dolařım keřfinin bir karıřımıdır. Summerset geniřleme paketi oyuna eřitli yenilikler eklemiřtir.

Eski adı Larydel olan Alchemy karakteri, Summerset blgesinde bulunan Rellenthil'deki Manor of Masques'ta (Maskeler Maliknesi) ikamet eden, Altmer¹ ırkından bir House of Reveries yesidir. evredeki dięer karakterlerin ynlendirmesiyle anlařıldıęı zere Alchemy, tam bir cinsiyet geiři ile birlikte ikili cinsiyet sistemine (binary gender) adapte olan bir trans kadındır. Grsel olarak oyundaki dięer kadın Altmer karakterlerinden hibir farkı bulunmamaktadır. Alchemy, bulunduęu organizasyona ve malikneye giriř iin oyuncu karaktere meydan okuyan grevler verir ve bulunduęu olay rgsnde bir eřik muhafızı grevi grr.

Allegro, Rellenthil'de eři ve oyuncu arkadaři Adagio ile ikamet eden bir Altmer alimi ve Reveries House yesidir. İki birliktedir det yaparlar ve izleyicilerin takdir ve beęenisini kazanırlar. Performans partnerleri olan Allegro ve Adagio evli bir lezbiyen ifttir. Allegro, Reveries House'a katılmanın Adagio'nun fikri olduęunu ve eřleřen isimleri kendisinin dřndęn ifade etmektedir. Bu iki karakterin doęrusal ve sabit olmayan oyun anlatısında nemli bir grevleri bulunmamaktadır.

Kaptan Linwen, Albatros isimli bir geminin Altmer kaptanıdır. Kırık Yelkenler Maęarasında mrettebatının kayıp yelerini ararken oyuncu karakterle birbirlerine yardım ederler. yknn ilerleyen blmlerinde Kaptan Linwen'in Faenir isimli bir Bosmer² ile evli olduęu ortaya ıkar. Faenir, oyuncu karakterin bir ayaklanmaya karři Kaptan Linwen'in yanında yer alması konusunda yardım ister. Bu iki lezbiyen karakter de iinde bulundukları olay rgsnde eli grevindedirler ve sonradan yařanacak geliřmeleri oyuncu karaktere mjdelerler.

Emile Oncent, Lillandril'de cinayetle sulanan bir Breton'dur.³ Bařlangıta arkadaři Vivienne Muric'in itirazlarına raęmen sevgilisi Haladan'ı ldrmekle sulanmaktadır.

¹ Altmer, Elder Scrolls evreninde "yksek elf" ırkını ifade etmektedir.

² Bosmer, Elder Scrolls evreninde "orman elfi" ırkını ifade etmektedir.

³ Breton, Elder Scrolls evreninde soyları High Rock isimli bir yere dayanan bir insan ırkını ifade etmektedir.

Emile ve Haladan gay bir çifttir. Oyuncu karakter bu cinayet gizemini çözmeye çalışırken Emile karakteri suçlu olduğunu ifade etmekte, gerçeklerin açığa çıkmasını önlemeye çalışmaktadır. Bulunduğu olay örgüsünde bu sebeple eşik muhafızı görevinde olduğu söylenebilir. Gizem perdesi aralandığında Emile karakterinin masum olduğu ve sevgilisi Haladan'ın trajik bir kazada öldüğü anlaşılır.

Bireysel keşife dayanan çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında anlatının öznesi çoğu zaman olayların yaşandığı dünyadır. Dünyanın tamamını etkileyen savaş, felaket vb. büyük olaylara ilişkin zaman çizgisi net bir şekilde belirtilse de, bu dünyada yaşayan karakterlerin öyküleri anlatının oluşturduğu büyük resimde çok önemli değildir. Bu sebeple yukarıda bahsedilen karakterlerin genel olarak oyun anlatısında çok büyük bir önem arz etmediği söylenebileceği gibi, oyun anlatısının yukarıdaki gibi çeşitli olay örgülerinin keşfine dayanması sebebiyle bilakis önem taşıdıkları söylenebilir. Bu çıkarım oyuncunun kanaatine bağlıdır.

3.7.10. The Walking Dead: Final Season

The Walking Dead: Final Season, Telltale Games tarafından geliştirilen, The Walking Dead çizgi roman serisinden uyarlanmış epizodik (bölümlerden oluşan) bir macera oyunudur.

Final Season uyarlamasında oyuncunun yönettiği başkarakter Clementine, biseksüel bir kadındır ve öykü içerisinde hem erkek hem de kadın karakterlerle romantik ilişkiler kurabilmektedir. Anlatıdaki rolü, Vogler'in tanımladığı kahraman arketipiyle örtüşmektedir. Oyunun başkarakteri olan Clementine, oyunun reklam yüzü olarak da tanıtım materyallerinde gösterilmiştir.

James, Clementine'in birlikte maceraya atıldığı, ana hikâyenin başkarakterlerinden biridir. Olay zincirindeki diyaloglarda James'in eski erkek arkadaşı Charlie ile ilgili anılarını paylaşması yoluyla eşcinsel bir erkek olduğu görülmektedir. James'in anlatıdaki rolü, Vogler'in isteksiz kahraman olarak tanımladığı arketiple örtüşmektedir. James zombi kıyametinden sonra katıldığı Whisperer örgütünde yaşadığı karakter dönüşümünden sonra kendini diğer hayatta kalanlardan izole etmiş ve o zamandan beri

hem insanları hem de zombileri öldürmeyi reddederek hayata karşı son derece barışçı, pasifist bir bakış açısı benimsemiştir. Bu yaklaşım onu ölümüne götürür.

Violet, bu öyküdeki tritagonist, yani üçüncü en önemli karakterdir. Kahraman özellikleri gösteren Violet, anlatı boyunca Clementine ve diğerleriyle serüvenini sürdürür. Hikâyenin ilerleyen bölümlerinde lezbiyen olduğu açığa çıkan Violet, oyuncunun seçimlerine göre Clementine ile romantik bir ilişki yaşayabilir.

Minerva, başlarda diğerlerinin dostu olan, ancak sonradan taraf değiştiren ve rakip veya düşmana dönüşen bir karakterdir. Vogler'in gölge karakter arketipine uyan Minerva'nın anlatıda önceleri kahraman maskesi taktığı böylece anlaşılır.

Yukarıda bahsi geçen bütün karakterler anlatıda önemli ve belirleyici rollerdedirler.

3.7.11. World of Warcraft: Battle For Azeroth

Battle For Azeroth, 2018 yılında World of Warcraft oyununa eklenen bir genişleme paketidir. Oyunun bu sürümü, kara titan Sargeras'ın Legion hikayesinin sonunda Azeroth gezegenine sapladığı kılıç yüzünden dünyanın felakete sürüklenmesi ve Azerite adı verilen ve “gezegenin kanı” olduğu söylenen çok güçlü patlayıcı bir maddenin yeryüzünden fışkırmaya başlamasıyla Alliance (ittifak) ve Güruh'un (Horde) yeniden birbirlerine karşı savaşa girmesini konu alır. Oyuncu karakterler bir kez daha iki karşıt politik organizasyonun arasındaki dengeyi kurmakla ve fani ırklar savaşıyla meşgul olurken yükselmeye başlayan eski tanrıların oluşturduğu tehdidi ortadan kaldırmakla yükümlüdür.

Flora Silverwind, oyuncu karakterin “Kırık Pusula” görevi esnasında tanıştığı bir NPC'dir.¹ Görevin tamamlanmasının ardından artık erkek sevgilisinin öldüğü için Kirsty Logan isminde başka bir kadın karakterin peşine düşmek istediğini belirtir. Buradan da anlaşıldığı üzere Flora, biseksüel bir kadındır. Lakin anlatıda bu küçük görev dışında Flora karakterinin hiçbir işlevi yoktur.

¹ NPC, non-player character, yani “oyuncunun yönlendirmediği karakter” anlamına gelmektedir.

3.7.12. The Elder Scrolls Online: Elsweyr

The Elder Scrolls Online: Elsweyr, necromancer¹ oyuncu sınıfını ve ejderhaları içeren bir hikâye dizisini oyuna ekleyen bir genişleme paketidir.

Azelbar ve kocası Zayhba, Senchal'deki Sweet Breezes Inn'de üst katta bulunan Khajiit² mültecilerdir. Gay bir çift olan Azelbar ve Zayhba'nın evlerine dönememeleri ve çocuklarının bakımına dair endişelerini birbirleriyle paylaştıkları gözlemlenmektedir. Oyuncu karakter onlarla diyalog kuramaz, yalnızca orada bulunan figüran karakterlerdir.

Kraliçe Euraxia Tharn, Interregnum sırasında Rimmen'in İmparatorluk kraliçesidir. Euraxia, Cheydinhal Kraliyet Hanesi'nden gelmektedir. “Euraxians” olarak bilinen milislerinin Rimmen'i fethettiği ve kendisini Kraliçe ilan ettiği Frostfall Darbesi olarak bilinen bir olayın ardından Euraxia, Rimmen'in katı hükümdarı olmuştur. Vogler'in tanımına göre anlatıda gölge karakter rolündedir. Reaper's March bölgesine karşı bir istilaya önderlik eden Javad Tharn'ın annesidir, ancak “Mane of Elsweyr” ile müttefik kuvvetler tarafından mağlup edilmiştir. Aynı zamanda Yaşlılar Meclisi Şansölyesi Abnur Tharn'ın üvey kız kardeşidir. Anlatıda açıklandığı üzere Euraxia Tharn, Abnur Tharn isimli başka bir karaktere göre cinsiyetine bakmaksızın “güzel bir yüze asla direnemez”. Buradan hareketle Euraxia'nın panseksüel olduğu saptanabilir.

Melleron, bir Bosmer “rotmeth birası” üreticisi ve Tarazur'un kocasıdır. Potansiyel bir Khajiit müşteri tabanı için daha tatlı bir “rotmeth birası” üretmeye çalışmaktadır. Gay bir çift olan Melleron ve Tarazur'un bira imalathanesi olarak kurduğu dükkân Stitches'te bulunmaktadır. Melleron ve Tarazur, yalnızca açık dünyada bulunan figüran karakterlerdir.

Sind, Hadran'ın Karavanı dışında bulunan bir Khajiit'tir. Kayıp eşi Tand'ı aramak için kampa gelmiştir ve oyuncu karakterden yardım ister. Gay bir çift olan Sind ve Tand, oyuncunun yardımıyla bir köle tüccarını alt ederek birbirlerine kavuşurlar. Sind ve

¹ *Necromancer*, ölümleri zombiler olarak diriltiren ya da ölüm büyülerini kullanan karanlık büyücülere verilen addır.

² *Khajiit*, Elder Scrolls evreninde kaplan-insan karışımı antropomorfik bir ırkın adıdır.

Tand, oyuncuya kısa bir yan görev sađlayan, genel anlatıda pek önem arz etmeyen karakterlerdir.

3.7.13. Mortal Kombat 11

Mortal Kombat 11, NetherRealm Studios tarafından geliştirilen ve Warner Bros. tarafından yayınlanan bir dövüş oyunudur. 1990'lı yıllardan bu yana çok sayıda adaptasyonu yapılan Mortal Kombat serisi, “Elder Gods” yani kadim tanrılar tarafından yaratılan on sekiz âlemden oluşan kurgusal bir evrende geçmektedir. Bu âlemler daima birbirleriyle çatışma içindedir. Kadim tanrılar bu çatışmaya son vermek için bir dövüş turnuvası düzenler ve her âlemden gelen en güçlü savaşçıların birbirleriyle ölümüne mücadele etmelerine karar verirler. Hayatta kalan en güçlü savaşçı tüm âlemlere hükmetme yetkisine sahip olacaktır.

Bu çalışmanın yapıldığı tarih itibariyle serinin en güncel sürümü olan Mortal Kombat 11'de çeşitli geçmiş hikâyelere sahip çok sayıda oynanabilir karakter bulunmaktadır. Oyuncular bu karakterlerden birini seçip yapay zekâya ya da birbirlerine karşı çevrimiçi ya da yerel makine aracılığıyla dövüşmektedirler. Oyunda bulunan hikâye ve “karakter kuleleri” oyun modları, bu karakterlerin geçmişlerine ve oyunun güncel öyküsüne ışık tutmaktadır.

Esasen 2020 yılında Mortal Kombat 11: Ultimate DLC paketiyle (downloadable content pack, indirilebilir içerik paketi) oyuna eklenen Mileena karakteri biseksüel bir kadındır. Oyunun başkarakterlerinden biri olan Edenia prensesi Kitana'nın ejderha soyundan gelen üvey babası ve Outworld'ün eski diktatör hükümdarı Shao Kahn, savaşçı ve yamyam bir ırk olan “Tarkatan” bedenleri üzerine yaptığı bir deneyle Kitana'yı klonlamayı başarmıştır. Mileena karakteri, Kitana'nın çarpık bir klonudur. Tarkatanlara özgü sivri dişlerden oluşan ağzı dışında Kitana ile aynı görünüme sahip olsa da karakter özellikleri, davranış biçimi ve dövüşme stili ondan tamamen farklıdır.

Mortal Kombat 11 içindeki karakter kulesi modunda savaşıp galip gelindiğinde oynayan bir ara sahne videosunda, oyunun baş düşman karakteri Kronika'ya karşı Mileena'nın galip gelmesi durumunda gerçekleşen alternatif bir son gösterilmektedir. Bu alternatif sonda Mileena, Mortal Kombat evrenindeki başka bir kadın karakter olan

Tanya ile birlikte bir çift olarak tasvir edilmektedir. Kucağındaki Tarkatan bebeğini et ile besleyen Mileena, Tanya ile romantik bir biçimde sarılmaktadır.

Mileena karakteri, oyunun hikâye modunda keşfedilebilen anlatıda hiçbir bir rol oynamaz. Oyuna sonradan eklenen bir karakterdir ve yalnızca oyunculara bir savaşçı seçeneği olarak sunulmuştur. Dolayısıyla anlatıda herhangi bir önem arz etmemektedir.

3.7.14. World of Warcraft: Shadowlands

Shadowlands, bu çalışmanın yapıldığı esnada World of Warcraft oyununa eklenen en güncel genişleme paketidir. Oyunun bu sürümünde Azeroth ve ölüm sonrasında ruhların göç ettiği yer olan Shadowlands arasındaki perde kalkmıştır. World of Warcraft anlatısındaki pek çok önemli öykü karakteri ve oyuncu karakter Shadowlands'e geçmek zorunda kalır. Azeroth'un içinde uyuduğu bilinen “dünya ruhu” Zovaal ismindeki bir “first one” tarafından hedef haline getirilmiştir ve ele geçirilmek istenir. Ölümün mekanik işlevi kırılarak kozmik denge sarsılmıştır ve tüm evren kaosa sürüklenmektedir. Oyuncu karakter, öykünün diğer önemli karakterleriyle birlikte buna engel olmaya çalışmaktadır.

Pelagos, ölümlü hayatında bir kadın olarak yaşamış, ancak Shadowlands'de bir erkek olmayı seçen bir Kyrian'dır. Dolayısıyla Pelagos transseksüel bir erkektir. Ölüm sonrasında özgür kalan ruhunu kendi iradesiyle istediği surette göstermektedir. Tartışmalı olarak ölüm sonrasında istediği surete ve cinsiyete bürünebilen Pelagos, ikili cinsiyet sistemi dışında (nonbinary) akışkan bir cinsiyet ifadesine de işaret etmektedir. Kyrian¹ sözleşmesini seçen oyuncu karaktere yardım eden ve destek kuvvetleri arasında yer alan Pelagos, Vogler'in mentor olarak tanımladığı karakter arketipine uymaktadır.

¹ *Kyrian*, semavi dinlerin tanımladığı meleklerle benzeyen, öldükten sonra “yükselip” diğer ruhlara rehberlik eden bir kozmik örgüttür.

Thiernax ve Qadarin evli bir gay çifttir. Night Fae ¹sözleşmesini seçen oyuncu karakter anlatının bir aşamasında, World of Warcraft evreninin en önemli karakterlerinden biri olan Tyrande Whisperwind'in tanrıça Elune tarafından kutsanıp "Night Warrior'a"² (Gece Savaşçısı) dönüşmesi ve gücünü kontrol etmekte zorlanması hakkında Thiernax ve Qadarin karakterlerinden destek alır. Thierna yaşarken Fyzandi gezegeninde Elune'un seçtiği bir gece savaşçısıdır ve gücünü bir "Old God'ı"³ öldürmek için kullanmıştır. Oyuncunun bilgi almak için Thiernax'a danıştığı sırada gelişen olaylar zinciri esnasında Qadarin bir "spriggen" tarafından "Soul Rot" laneti ile lanetlenir, ancak oyuncunun müdahalesi ile kurtarılır ve Night Fae'ye bir macera arkadaşı olarak katılır. Tyrande Whisperwind'in gücünün daha iyi anlaşılmasına yardımcı olan bu iki karakter, sonradan yaşanan bazı olayların da habercileridir. Bu sebeple anlatıda Vogler'in Elçi olarak tanımladığı arketipi canlandırdıkları söylenebilir.

Kasimir ve Mircero, Revendreth'in Ember Ward bölgesinde bulunan iki dışlanmış Venthyr'dir⁴. Kasimir'in Mircero'dan "aşkım" diye bahsetmesinden gay bir çift oldukları anlaşılır. Kasimir ve Mircero'nun Shadowlands anlatısında önem arz eden bir rolleri bulunmamaktadır, yalnızca dünyada varlık gösteren figüranlar oldukları söylenebilir.

3.7.15. Assassin's Creed: Valhalla

Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft Montreal tarafından geliştirilen ve Ubisoft tarafından yayınlanan bir 2020 yapımı aksiyon rol yapma oyunudur. Assassin's Creed serisinin on ikinci büyük bölümü ve yirmi ikinci sürümüdür. 2018'de çıkan Assassin's Creed: Odyssey'in halefidir.

¹ *Night Fae*, doğaya hizmet eden ruhların ve vahşi orman ruhlarının öldükten sonra diğer doğa ruhlarla huzurlu bir dinlenceye çekilmeleri ya da yeniden doğmaları için özenle bakılmalarını sağlayan bir kozmik örgüttür.

² *Night Warrior*, tanrıça Elune'un karanlık yüzünün tezahürü olduğuna inanılan efsanevi güçlerle donatılmış bir savaşçıdır.

³ *Old Gods*, World of Warcraft evreninde karanlık kozmik güçler olan Void'e (boşluk) hizmet eden, gezegenleri istila eden ve sebep oldukları dehşetler neticesinde karanlığı yayan parazitik eski tanrılardır.

⁴ *Venthyr*, ölümden sonra ruhların günahlarından arındırılmasından sorumlu, diğer ruhların enerjisini çekme gücüne sahip, vampirik özellikler taşıyan bir kozmik örgüttür.

M.S. 873'te, Norveç'teki siyasi baskılar, Eivor Varinsdottir ve evlatlık ağabeyi Sigurd Styrbjornsson'u Viking klanlarını Anglo-Sakson İngiltere'de yeni topraklara yerleşmeye yönlendirmeye sevk etmiştir. Klan birkaç yıl içinde Wessex, Northumbria, East Anglia ve Mercia krallıkları ve Büyük Kâfir Ordusunu oluşturan efsanevi Viking savaşçısı Ragnar Lothbrok'un savaşan oğulları ile çatışır. Eivor'un klanı, Wessex kralı Büyük Alfred de dâhil olmak üzere bu krallıkların hükümdarlarının liderliğindeki güçlerle karşı karşıya kalır. Bu süre zarfında Eivor, “Hidden Ones” ile tanışır ve Kadimlerin Düzeni'ne karşı mücadelelerinde onlara yardım eder. Keşfedilebilir şehirlerin arasında Winchester, Londra ve York bulunur. Norveç ve Vinland'ın bazı bölümleri de dâhil edilirken, Asgard ve Jotunheim'in rüya manzaraları da oyun içinde yer almaktadır.

Eivor Varinsdottir, Assassin's Creed: Valhalla oyununun protagonist, yani başkahramanıdır. Eivor'un cinsiyeti oyuncunun tercihiyle belirlenir. Oyuncunun cinsiyet seçimi olay örgüsünü değiştirmez, ancak bu kozmetik bir seçimden daha fazlasıdır. Kadın olan Eivor karakteri de, erkek olan Eivor karakteri de ilkesel olarak öyküde geçerli, yani “gerçek” kabul edilir. Eivor istekli ve katalizör bir kahramanın özelliklerini taşımaktadır. Oyunun ana hikâyesinde ilerledikçe, oyuncunun cinsiyet seçimi fark etmeksizin, Eivor'un biseksüel olduğu ortaya çıkar. Kadın ya da erkek olduğu fark etmeksizin Eivor çok sayıda yan karakterle romantik ya da cinsel ilişki kurabilir. Oyunun başkahramanı olarak Eivor aynı zamanda ürünün reklam yüzü olmuş, tüm pazarlama ve tanıtım materyallerinde boy göstermiştir. Lakin karakterin oyundışı temsilleri yalnızca onun savaşçı yanına odaklanmaktadır.

Randvi, 9. yüzyılda Anglo-Sakson İngiltere'deki Ravensthorpe yerleşiminin baş danışmanı olarak görev yapan İskandinav bir kadındır. Eivor'un üvey kardeşi Sigurd ile evlidir. Çoğu zaman diplomatik bir yaklaşımı benimseyen Randvi, anlatıda kimi zaman kahraman maskesi takan bir mentor rolündedir. Öykünün ilerleyen bölümlerinde Eivor ile yakınlaşan Randvi'nin de biseksüel bir kadın olduğu saptanır.

Erke Bodilsson ve Sheer Reeve Stowe karakterleri oyunun belli bir aşamasında Eivor'a yardım eden, hatta oyuncunun tercihiyle göre dövüş stilini belirleyen iki eşcinsel erkek karakterdir. Bu seçim aynı zamanda Vogler'in mentor arketipinin

öyküdeki görevlerinden biri olarak açıkladığı ödüllendirme, sonradan kahramanın işine yarayacak hediyeler verme eylemlerinin sonucudur. Dolayısıyla bu iki karakterin anlatıda mentor rolünde olduklarını söylemek yanlış olmaz. Erke ve Stowe karakterleri anlatı içinde kimi zaman Eivor ile sırt sırta vererek mücadeleye girerler, kimi zaman da ona yol gösterir, anlatıyı şekillendiren seçimleri yapmasına yardımcı olurlar. Öykünün yaşandığı süre zarfında birbirlerinden ayrılmış olmalarına karşın Eivor'un flört girişimlerini reddeden Erke ve Stowe hala birbirlerini unutmamıştır.

Broder karakteri, Eivor'un bir görev esnasında alt etmesi gereken, sonradan tek seferlik romantik bir cinsel ilişki kurabileceği biseksüel bir erkek karakterdir. Birbirini takip eden görevler zincirinin bir halkası olabilecek bir olay örgüsünde eşik muhafızı rolündedir.

Oyunda ilerledikçe ana olay örgüsü içinde Estrid (biseksüel kadın), Gunlodr (biseksüel kadın), Petra (biseksüel kadın), Tarben (biseksüel erkek), Tewdwr (biseksüel erkek) ve Vili (biseksüel erkek) karakterleriyle Eivor arasında, oyuncunun tercihinine bağlı olarak, tek seferlik cinsel ilişkiler yaşanabilir. Bu karakterler görevler esnasında Eivor'un kahramanlık yaparak yardım ettiği karakterlerdir ve anlatıda kahramanın kaderini belirleyen önemli rolleri bulunmamaktadır.

Bil ve Stigr karakterleri, yan görevler esnasında Eivor'un cinsel ilişki kurabildiği karakterlerdir. Bil biseksüel bir kadın, Stigr biseksüel bir erkektir. Bu iki karakterin de anlatıda önemli bir rolleri bulunmamaktadır.

Ciara ingen Medba, 9. yüzyılın sonlarında Ollamh Érenn pozisyonunu elinde tutan İrlandalı bir şair ve Kelt pagandır. Ayrıca Yüksek Kral Flann Sinna'nın danışmanı olarak görev yapmış, lakin sonradan krala ihanet etmiştir. Bu ihanet sonucunda Eivor, Ciara'ya karşı savaşı. Mücadelenin sonunda mağlup edilen Ciara, druid geleneklerini ve ailesini korumaya çalıştığı için krala ihanet ettiğini açıklar. Eivor, oyuncunun tercihinine göre onu öldürebilir, yaşamasına izin verebilir ve hatta onunla tek seferlik bir cinsel ilişki yaşayabilir. Böylece Ciara'nın da biseksüel bir kadın olduğu saptanır. Ciara karakterinin eylemlerinden gölge karakter maskesi taktığı, aslında öykünün şekil değiştiricisi olduğu anlaşılabılır.

3.7.16. The Sims 4: Eco Lifestyle

The Sims 4: Eco Lifestyle, Maxis Studios tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından yayınlanan bir yaşam simülasyonu oyunu olan The Sims 4 oyunu için çıkarılmış olan bir genişleme paketidir. Bu genişleme paketi çevreye karşı duyarlılık ve ekolojik yaşam temalarında oyuna çeşitli yenilikler ve Evergreen Harbor isminde bir kasaba eklemiştir. Bu kasabada önceden hazırlanmış iki farklı LGBTİ+ aile bulunmaktadır.

Oyuna eklenen Evergreen Harbor kasabasında ikamet eden Tinker ailesi Evli bir çift olan Tina ve Yasemin Tinker ile kızları Olive'den oluşmaktadır. Yasemin ve Tina çifti, lezbiyen bir çifttir. Oyun içinde bulunan aile açıklamasında şu ifadeler yer verilmiştir:

“Yetenekli ama sürekli stresli Tina Tinker çok başarılı bir Serbest Çalışan zanaatkârdır. Eşit derecede başarılı eşi Yasemin, kızı Olive ile Conifer istasyonuna taşınması için onu ikna etmeyi başardı. Tina çok fazla iş üstleniyor ve Yasemin onun rahatlamasını ve ailesiyle daha fazla zaman geçirmesini istiyor. Bu arada meraklı küçük Olive, iki annesinin eserlerine hayran olmaktan geri duramaz ve onların izinden gitmeyi hayal eder.”(EA, 2020)

Evergreen Harbor kasabasında yaşayan bir diğer lezbiyen çift ise Mary ve Blossom Greenburg çiftidir. Bir Amerikan kablo televizyon kanalı olan TBS, 2020 yılında bir sezon süren The Sims Spark'd isimli reality show programını yayınlamıştır. Bu programda dünyanın dört bir yanında The Sims oyunuyla ilgili içerik üretip yayınlayan ve internette ünlü Youtuber'lar çeşitli meydan okumalarla birbirlerine karşı yarışmışlardır. Mary ve Blossom çifti ve yaşadıkları ev, bu programdaki bir mücadele kapsamında yarışmacı takımlardan biri olan Team Gnome tarafından tasarlanmıştır. Team Gnome'un meydan okuma hikâyesinde Greenburg ailesi, San Myshuno'daki evlerinden kaçan bir anne ve kızını Willow Creek'teki evlerine alan yaşlı bir çiftti. Meydan okumayı kazanmaları nedeniyle, Greenburg ailesi geliştirme sırasında Eco Lifestyle genişleme paketine eklendi(EA, 2021). Evergreen Harbour kasabasının ekolojik dönüşümünü konu alan bu genişleme paketinin anlatısında ana karakterlerden biri olan Knox, geliştiriciler tarafından Mary ve Blossom'un evlatlık edindikleri oğlu olarak oyuna eklendi.

Yaşlı lezbiyen çift ve oğulları ile ilgili oyunda bulunan aile açıklaması şu şekildedir:

“Mary ve Blossom, eski zamanlardan beri bu kasabada birkaç kişiden biridir. Mary bahçesine odaklanarak ve Blossom kullanılmayan yerleri boyayarak yaşam alanlarını güzelleştirmeye çalışıyorlar. Zaman artık onların tarafında değil, ancak evlat edindikleri oğulları Knox'un aile adına yakışır biçimde dünyayı biraz daha yeşil hale getirmeye çalışması iyi bir şey. Ne yazık ki (Knox) bazen kelimenin tam anlamıyla bu “savaşı” biraz abartıyor.” (EA, 2020)

Önceki başlıkta da belirtildiği üzere The Sims 4, sandbox bir simülasyon oyunu olarak belirli bir anlatı sunmamaktadır. Lakin oyundışı pazarlama araçlarında ve oyun içi çevreye duyarlılık kampanyalarında dolaylı olarak Mary ve Blossom Greenburg çiftinin oğlu Knox öne çıkan bir karakterdir. Tam olarak bir anlatı olduğu söylenemese de, Olive ve Knox karakterlerinin gözlerinde anneleri birer mentor olarak yansıtılmaktadır. Ancak bu durum, oyunun genel ucu açık anlatı evreninde hiçbir şey ifade etmez. Dolayısıyla The Sims 4: Eco Lifestyle içerisindeki LGBTİ+ karakterlerin anlatı bakımından bir önem taşıdıkları söylenemez.

3.7.17. The Elder Scrolls Online: Greymoor

The Elder Scrolls Online: Greymoor, Skyrim merkezli tam bir genişleme paketidir. Bu genişleme paketi oyuna keşfedilecek yeni bir bölge olan Western Skyrim'i tanıtmış, “Antiquities” adlı yeni bir sistem ve vampirleri içeren bir hikâye gibi çeşitli yenilikler eklemiştir.

Freiwen, Jarl Reddharn ile Lady Ninetha'nın kızı olan bir Nord'dur¹. Öyküye göre Greymoor'un zaman çizgisinden yaklaşık beş yıl önce, Maxten Favrete ve Morthal Guard ile Kjenstag Harabelerinde meydana gelen bir olaydan sonra kaybolmuştur. Bu hikâyede Freiwen, başka bir kadın olan Maxten Favrete'ye olan aşkını ve bir noktada öpüştüklerini anlatır. Maxten Favrete, Verglas Hollow'da bulunan güçlü bir Altmer buz büyücüsü ve necromancer'dır. Burada, asistanı Zan'ikh'in buzlu mağaraların derinliklerine getirdiği bedenler ve insanlarla deneyler yapmaktadır. Maxten, Verglas Hollow'a kaçmış ve Freiwen'in lanetini geri almaya çalışmıştır, ancak sonunda Maxten'in necromancer güçlerini geliştirmeyi her şeyden daha çok arzulaması, Freiwen'in onu terk etmesine neden olmuştur.

¹ Nord, Elder Scrolls evreninde kuzeyli insan ırkını tanımlamaktadır.

Oyuncu karakter Freiwen'i donmuş ölümsüzlerle birlikte bulur ve üzerindeki lanetin kalkmasına yardımcı olarak annesiyle yeniden bir araya gelmesini sağlar. Bölgedeki hayaletlerden biri olan Maxten, Freiwen ile birlikte geçirdikleri zamanların çok değerli olduğunu dile getirir. Böylece bu lezbiyen çiftin buruk öyküsü açıklanır. Freiwen bu anlatıda geçmişte yaşanan olayların açığa çıkmasına ve devam hikâyesinin daha iyi anlaşılmasına yardım ederek Vogler'in tanımladığı elçi arketipini canlandırırken, Maxten'in karanlık güçleri kucaklaması onu bir gölge karaktere dönüştürmüştür. Bu öykü sonlandığında Maxten'in karaya oturmuş The Silver Cormorant adlı geminin mürettebatını esir aldığı ortaya çıkar.

3.8. Araştırmanın Sonucu

Bu tez çalışmasının örnekleminde yer alan 17 dijital oyun tek tek oynanmış ve incelenmiştir. Yapılan içerik analizinden elde edilen veriler ışığında ortaya çıkan sonuçlar ise aşağıdaki gibidir.

Son beş yılda ana akım dijital oyunlarda LGBTİ+ görünürlüğünün %3,4 oranında olduğu tespit edilmiştir. Son derece düşük olan bu görünürlük oranı, bu tez çalışmasının birinci ve temel hipotezini doğrulamaktadır.

H.1. Popüler ya da ana akım (AAA) dijital oyunlarda LGBTİ+ bireyler çok az temsil edilmektedir ya da yeterince temsil edilmemektedir. Dolayısıyla dijital oyunlarda LGBTİ+ görünürlüğü düşüktür.

Yapılan araştırmaya göre, LGBTİ+ bireylerin temsil edilme oranında yıllar içinde, ikinci hipotezde öngörülenin aksine, düşüş yaşanmıştır.

H.2. LGBTİ+ hareketinin küresel çapta siyasal kazanımları göz önüne alındığında dijital oyunlarda da yıllar içinde giderek görünürlüğü artmıştır.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ karakterlerin %59'u sadece orada bulundukları ve anlatıda işlevsiz oldukları söylenebilir. Bulundukları anlatılarda LGBTİ+ karakterlere önemli roller verilmemesi, LGBTİ+ temsillerinin çoğunlukla sembolik olduğunu doğrulamakta ve üçüncü hipotezi desteklemektedir.

H.3. Ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ temsilleri çoğu zaman semboliktir. LGBTİ+ karakterler yalnızca oradadırlar ve varlık gösterirler, ancak anlatıda

önemli rollere sahip değillerdir. Oyuncuların bu karakterlerle geçirdiği süre de oldukça kısadır.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ karakterlerin %41'i bulundukları oyunların hikâyelerinde önemli roller üstlenmektedirler. Dördüncü hipotezde öngörüldüğü üzere bu karakterler de çoğu zaman yardımcı rollerde anlatıya katkıda bulunurlar.

H.4. Ana akım dijital oyunlarda LGBTİ+ karakterler çoğunlukla anlatıda önemli rollere konumlandırılmazlar. Anlatı için önemli roller alan LGBTİ+ karakterler de çoğu zaman başkahraman rolünde değil, anlatıda yan rollerdedirler.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ karakterlerin %33'ü cinselleştirilmiş ya da başka bir ifadeyle cinselliği ile öne çıkarılan karakterlerden oluşmaktadır. LGBTİ+ temsillerinin çoğunlukla cinselleştirilmemiş olması beşinci hipotezi geçersiz kılmıştır.

H.5. Ana akım dijital oyunlarda LGBTİ+ karakterler genellikle cinsellikleri ile öne çıkmaktadırlar ve kişilikleri derinliksizdir. Süregelen “seks satar” yaklaşımıyla bu karakterlerin bedenleri ve kişilikleri cinselleştirilmekte ve metalaştırılmaktadır, bu da geç kapitalist tüketimi yüceltmekte ve hazcılığı teşvik etmektedir.

İncelenen oyunlardaki 79 LGBTİ+ karakter arasında yalnızca 2 transseksüel, 1 panseksüel karakter bulunduğu tespit edilmiştir. İncelenen oyunların hiçbirinde interseksüel ya da aseksüel karakterler bulunmamaktadır.

İncelenen oyunlarda bulunan 79 LGBTİ+ karakterden yalnızca 9 tanesinin oyun dışında, reklam ve pazarlama araçlarında sergilenmiş olduğu tespit edilmiştir. Bu da LGBTİ+ karakterlerin %11 kadarının oyun dışı mecralarda temsil edildiği anlamına gelmektedir. Bu veriler, altıncı hipotezde öne sürüldüğü gibi büyük bütçeli ana akım dijital oyun yapan şirketlerin apolitik yaklaşımını ve ticari kaygılarını açığa çıkarmaktadır.

H.6. Ana akım dijital oyunların LGBTİ+ karakter temsilleri sunmaktaki amacı gerçekten kapsayıcı olmak, “azınlıkları” temsil etmek ya da demokratik bir ifade alanı oluşturmak değildir. Bilakis LGBTİ+ topluluğu içinde de görece marjinalleştirilen ve azınlıkta kalan transseksüeller, interseksüeller, aseksüeller ve diğer kimlikler ve yönelimler neredeyse hiç temsil edilmemektedirler. Bu da ana akım dijital oyunların apolitik yaklaşımına ve ticari kaygılarına dayanmaktadır.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ temsillerinde öne çıkan benzer göstergeler bulunmamış, toplumsal cinsiyet ve klişeler odağında kategorileştirilebilecek bir stereotipleşme gözlenmemiştir. Yapılan içerik analizinden elde edilen bu veriler, tezin bir sonraki bölümü olan sonuç ve öneriler başlığı altında tartışılmıştır.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın daha örnekleme aşamasında çok çarpıcı bir durumla karşılaşmıştır. İncelenen 500 dijital oyun arasında yalnızca 17 tane ana akım dijital oyunda LGBTİ+ temsilleri bulunmaktadır. Sayısal olarak %3,4 oranına tekabül eden bu görünürlük düzeyi son derece düşüktür. Öte yandan bu araştırmanın kapsamında olmasa da örnekleme sürecinde belirlendiği üzere ana akım olmayan dijital oyunlarda LGBTİ+ temsillerine daha çok yer verildiği saptanmıştır. “AAA oyun” kriterlerini karşılamasa da bu 44 oyun eklendiğinde, basit bir matematik hesabıyla da anlaşılacağı üzere ($17+44=61$, $61 \times 100 / 500 = 12,2$) görünürlük oranı en fazla %12,2’ye yükselir. Dolayısıyla LGBTİ+ bireylerin dijital oyunlarda çok az temsil edildiği ortadadır. İkinci hipotezde belirtilen ve öngörülenin aksine, LGBTİ+ bireylerin ana akım dijital oyunlarda temsil edilme oranında yıllar içinde bir dalgalanma ve görece bir düşüş gözlemlenmektedir.

Araştırmanın bulgularında saptandığı üzere ana akım dijital oyunlarda çoğunlukla biseksüel temsilleri bulunmaktadır. Bunun sebebi de yapımcıların çoğu dijital oyunda playersexual¹ yaklaşımını benimsemiş olmasıdır. Bu yaklaşıma göre oyunun başkarakterinin cinsiyeti, cinsel kimliği ve cinsel yönelimi çoğu zaman oyuncunun takdirine bırakılır. Anlatıda rol alan diğer karakterler oyuncunun kontrol ettiği karakterin cinsiyeti veya cinsel yöneliminden bağımsız olarak oyuncuya karşı eşit romantik (veya cinsel) ilişki kurma fırsatı sunmaktadırlar. Yani anlatıda ilişki kurulabilecek bir karakter var ise, bu karakter oyuncu karakterinin cinsiyetine, cinsel kimliğine ya da cinsel yönelimine uygun bir biçimde şekil alır. Dolayısıyla oyuncu karakter isterse hemcinsi olan karakterlerle, isterse karşıt cinsindeki karakterlerle ilişki kurabilir.

Playersexual yaklaşımının oyunculara performans ve ifade özgürlüğü sağladığı düşünülebilir, lakin bu yaklaşım aynı zamanda apolitik bir duruşa da işaret eder. Nitekim ana akım medyada alışlageldiği üzere varsayılan olarak heteroseksüel karakterlerin heteronormatif anlatıları günümüzde hâlâ tekrarlanmaktadır. Toplumsal cinsiyete, cinsel kimlik ve cinsel yönelimlere karşı ayrımcılığı pekiştirdiği alanda

¹ *Playersexual* terimi, cinselliğin oyuncunun takdirine bırakılması olarak açıklanabilir.

yapılan çalışmalarla sabitlendiği üzere, patriarkal heteronormativiteye karşı böyle bir yaklaşımın istenen düzeyde bir direnç sağlaması beklenemez. Apolitik playersexual yaklaşımı yerine ideolojik köktencilikten uzak, oyuncunun takdirine de bırakılmadan varsayılan olarak heteroseksüelliğin atanmadığı, anlatıda organik olarak LGBTİ+ kimliğiyle (mevcut durumda çoğunlukla yan karakterlerde olduğu gibi) varlık gösteren başkarakterlerin öykülerine daha çok yer verilmelidir. Böylece medyada hâlâ egemen olan heteronormatif zihniyete karşı alternatif bir yaklaşımın inşası gerçekleşebilir.

Örnekleme oluşturan AAA dijital oyunlardaki eşcinsel kadın karakter sayısı (20), eşcinsel erkek karakter sayısından (22) daha az olsa da, biseksüel kadın karakter sayısı (21) biseksüel erkek karakterlerin sayısından (13) çok daha fazladır ve tespit edilen tek panseksüel karakter de bir kadındır (Tablo 3.7.4. ve Tablo 3.7.5.). Buradan hareketle ana akım dijital oyunlarda kadınların çok daha yaygın bir biçimde queerleştirildiği söylenebilir. Kadınların yaygın olarak erkeklerden daha fazla queerleştirilmesi de ancak erkek bakışıyla açıklanabilir. Psikoloji ve iletişim alanlarında yapılan çok sayıda çalışmada görüldüğü üzere eşcinsel veya biseksüel kadınlar çoğunlukla heteroseksüel erkekler tarafından fetişize edilmekte ve arzu nesneleri olarak seyredilmektedirler. Cinsel ilişkiye giren iki erkeği tasvir eden filmleri izlemek, heteroseksüel izleyiciler için cinsel ilişkiye giren iki kadını tasvir eden filmleri izlemekten daha tabu olabilir, çünkü lezbiyen seks, ana akım, ticari olarak mevcut pornografide ortak bir temadır (Chivers, Seto ve Blanchard, 2007: 1110). Lakin bu yalnızca bir fantezi olduğu müddetçe sözkonusu heteroseksüel erkekler için arzulanabilir bir durumdur, nihayetinde eşcinsel bir kadının kendileriyle ilgilenmeyeceğini ya da bir erkek tarafından izlenmekten hoşlanmayacağını bilmektedirler. Bu bağlamda kadın bedeninin ve kimliğinin queer imgeler üzerinden fetişize edilmesi sorundur. Queer kadınların temsil edilmeleri elbette önemlidir, ancak bu eşit koşullarda gerçekleşmediğinde politik olarak tartışmalı bir durumdur.

İncelenen oyunlardaki 79 LGBTİ+ karakter arasında yalnızca 2 transseksüel karakter saptanmıştır, bu da temsil edilen LGBTİ+ karakterlerin yalnızca %2,5 kadarına tekabül eder (Tablo 3.7.5.). Hiç interseksüel ya da aseksüel karakter bulunamamıştır. Bu durum, hipotezlerde öngörüldüğü üzere, LGBTİ+ temsillerinin çoğunlukla ticari amaçlarla oyunlara yerleştirildiğini doğrulamaktadır. Buradan anlaşılabacağı üzere geç

kapitalist eğlenme mecraları olarak dijital oyunların LGBTİ+ kapsayıcı anlatılar oluşturmalarında esas amaçları azınlıkları temsil etmek ya da azınlıklarla ilgili konularla ya da muhtemel sorunlarla ilgili demokratik bir ifade alanı oluşturmak değildir. Yapımcı şirketlerin LGBTİ+ çatı ifadesi altında bile kimi zaman marjinalleştirilen kimlikleri temsil etmekten kaçınmaları, bu tez çalışmasının literatür bölümünde açıklandığı üzere, hegemonya ile bağlantılıdır. Neredeyse görünmez olan bu kimliklerin de objektif bir biçimde temsil edilmeleri gerekmektedir.

İncelenen dijital oyunlardaki 79 LGBTİ+ temsilinden yalnızca 32 tanesinin oyun anlatısında önem arz ettiği fark edilmiştir(Tablo 3.7.6.). Arda kalan 47 LGBTİ+ karakter bulundukları oyunlarda yalnızca birkaç dakikalığına ekranda görünmüş veya öyküye dâhil olmuş, çoğunlukla oyunun devamında unutulmuş, anlatının bütününe hiçbir etki sağlamamış ve içlerinde bulundukları dünyalarda değişiklik yaratmamışlardır. Dolayısıyla ana akım dijital oyunlarda temsil edilen LGBTİ+ karakterlerin %59'u sadece orada bulundukları ve anlatıda işlevsiz oldukları söylenebilir. Bu durum, yukarıda bahsi geçen “azınlıkların” düşük temsil edilme oranı da göz önünde bulundurulduğunda, bu tez çalışmasının üçüncü hipotezini desteklemektedir.

Ana akım dijital oyunlardaki LGBTİ+ temsillerinin yalnızca %41'i az ya da çok anlatıda önemli roller üstlenmektedirler. Bu karakterler de çoğu zaman başkahraman veya başkötü rolünde değil, bu çalışmanın dördüncü hipotezinde de öngörüldüğü gibi, yardımcı rollerde anlatıya katkıda bulunurlar. Öykü anlatıcılığında karakterlerin işlevlerini arketiplerle açıklayan Vogler'in çalışması ışığında incelenen dijital oyunlarda, anlatıya katkıda bulunan LGBTİ+ karakterlerin %66'sı yan rollerde iken, sadece %34'inin kahraman olduğu tespit edilmiştir.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ kahramanların %64'ü biseksüellerden oluşmaktadır ve onun da neredeyse %57'sini de biseksüel kadınlar oluşturur(Tablo 3.7.7.).

Eşcinseller ağırlıklı olarak kahramandan sonra anlatıdaki en önemli karakterlerden biri olan mentor rolünde temsil edilmektedirler. Yapılan incelemede mentor karakterlerin %72'si gay, %14'ü transseksüel ve %14'ü biseksüel olduğu anlaşılmıştır(Tablo 3.7.7.).

Tespit edilen gölge karakter arketipine uygun LGBTİ+ temsillerinin tamamı kadın karakterlerden oluşmaktadır(Tablo 3.7.7.). Bu karakterlerin %75'i lezbiyen, %25'i panseksüel olarak temsil edilmiştir. Vogler'in gölge karakter arketipi olarak tanımladığı ve bir anlatının başdüşmanı ya da başrakibini ifade eden, ancak geleneksel anlamda “kötü karakter” olarak açıklanabilecek bu rolün verildiği LGBTİ+ karakterlerin hepsinin kadın olması dikkat çekicidir. Ana akım dijital oyun yapımcılarının niyeti bu değilse bile bu veriler kolaylıkla bir misojini veya homofobi göstergesi olarak değerlendirilebilir.

İncelenen oyunlardaki LGBTİ+ temsillerinin, içerik analizlerinde detaylarıyla anlatıldığı üzere, %33'ü cinselleştirilmiş ya da başka bir ifadeyle cinselliği ile öne çıkarılan karakterlerden oluşmaktadır. Bu oranın beşinci hipotezde ifade edilenin aksine görece düşük olması sevindiricidir. Fakat anlatıda cinselleştirilmiş bu karakterlerin %92'si biseksüel temsillerinden, %8'i de lezbiyen temsillerinden oluşmaktadır. Bu bağlamda ana akım dijital oyunlarda biseksüelliğin yaygın olarak cinselliğe dayalı temsil edildiği söylenebilir. Sözkonusu biseksüel temsillerinin de %58'i kadındır, bu da yukarıda bahsi geçen erkek bakışına ilişkin görüşleri destekleyen bir tablo oluşturur.

İncelenen oyunlarda bulunan 79 LGBTİ+ karakterden yalnızca 9 tanesinin oyun dışında, reklam ve pazarlama araçlarında (tanıtım filmi, çizgiroman, ambalaj vb.) sergilenmiş olduğu tespit edilmiştir. Bu da araştırmanın altıncı hipotezini destekleyen bir veri olarak değerlendirilebilir. Yapımcı şirketler bir yandan LGBTİ+ kapsayıcı tutumları ile övünürken, ürettikleri dijital oyunlardaki LGBTİ+ görünürlüğünü mümkün olduğunca sınırlandırarak politik yahut ideolojik olarak marjinalleşmekten kaçınmaktadırlar. Sözkonusu şirketlerin günümüzde yaygın olarak onur ayı boyunca gökkuşağı bayrakları kuşanmaları bu icraatlarıyla tezat oluşturmaktadır. Bu durum, pinkwashing ve gökkuşağı kapitalizmi gibi tartışma konularıyla ilişkilendirilip araştırılabilir.

Bu çalışmanın en beklenmedik çıktılarından biri, dijital oyunlardaki eşcinsel karakterlerin çoğunlukla evli ya da çift olarak sunulmasıdır. İncelenen gay ve lezbiyen karakterlerin %79'u evli ya da bir ilişki içinde gösterilmiştir. Dünya çapında evlilik

eşitliği gibi temel hak ve özgürlükleri elde etmek için günümüzde bile devam eden büyük insan hakları mücadelesi göz önüne alındığında, bu durum yalnızca LGBTİ+ bireyler için değil, tüm insanlık için son derece önemli ve değerlidir.

Bu çalışma, “yüksek kültür ve düşük kültür arasındaki gibi ayrımların çağın gerisinde kaldığını” öne süren Jameson’ın, popüler kültürün “özgürleştirici bir direniş alanı” olarak yeniden tanımlanabileceği önermesinde bulunan Hall’un, tüketim odaklı gösteri toplumunda “görünen olanın iyi olarak nitelendiğini ve aksinin zaten görünür olmadığını” öne süren Debord’nun, temsil veya taklit yoluyla gerçekliğin yerine geçen simülakrların “istenen görünüm” olduğunu öne süren Baudrillard’ın görüşlerine yaklaşmaktadır.

Bu tez çalışmasının teorik çerçevesi oluşturulurken tartışıldığı gibi, popüler kültür çağdaş toplumların kültürüdür. Medya temsilleri popüler kültürün üretilmesine büyük ölçüde katkı sağladığı gibi, kültürel ürünlerin tüketilmesini teşvik eden baş aktörlerden de biridir. Teknik özellikleriyle yeni medya popüler kültürün çok daha geniş kitlelere çok hızlı bir şekilde yayılmasına ve kültürel çevrimin gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Giderek popüler kültürdeki yerini genişleten dijital oyunlardaki bu temsiller, bilhassa geleneksel ve fiziksel eğlenme biçimlerinden uzaklaşan ve sanal gerçekliklere yaklaşan günümüz toplumu için uzun vadede kritik önem taşımaktadır.

Bu çalışma, mevcut koşullarda ana akım dijital oyunların LGBTİ+ bireyleri nasıl temsil ettiği konusunda somut bir tablo sunarak alanda yapılacak olan gelecek çalışmalara bir temel oluşturmayı hedeflemiştir. Bu çalışmanın çıktılarından anlaşılacağı üzere, dijital oyun sektöründe LGBTİ+ görünürlüğünün artırılması ve ortaçağ resim geleneğine dayanan erkek bakışının etkilerinin azaltılması için insanlığın önünde hâlâ kat edilmesi gereken uzun bir yol bulunmaktadır. Toplumsal gündemi, yaklaşımları ve normları dönüştürme gücü yüksek olan anlatı odaklı medyada LGBTİ+ görünürlüğünün artması, günümüzde bile çağdaş toplumlara yakışmayan biçimde ayrımcı ve cezalandırıcı uygulamaların sorgulanmasında etkili olacaktır. Bu yolda atılacak adımlar sosyal açıdan daha adil, daha eşitlikçi ve daha kapsayıcı bir dünyanın inşası için son derece önemlidir.

Bu alıřmadan hareketle ana akım dijital oyunlarda dnřtrlmesi gereken sorunlu temel yaklařımlar sorgulanabilir, dijital oyunlardaki kimlik ve temsil odaklı kltr politikalarının kullanıcılar, yani oyuncular zerindeki tesiri arařtırılabilir ya da sz konusu bu politikaların ge kapitalist ekonomiye etkisi veya bu ekonomik faktrlerin dijital oyunlardaki kltr politikalarını nasıl etkilediđi incelenebilir. Sz konusu bu potansiyel alıřmalar akademi iin olduđu kadar kresel insan hakları siyaseti iin de nem arz etmektedir.



KAYNAKÇA

- AARSETH, E. J.: 2004
“Genre Trouble”. Electronic Book Review.
<https://web.archive.org/web/20060619063237/http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- ADORNO, T.W. & HORKHEİMER M.: 2014
Aydınlanmanın Diyalektiği, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık
- AKBULUT, H.: 2009
“Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü”, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü & Işık Barış Fidaner (Editörler), **Dijital Oyun Rehberi** (25-81), İstanbul: Kalkedon Yayınları
- AKTUNÇ, H.: 2010
Büyük Argo Sözlüğü (Tanıklarıyla), 10. Baskı, İstanbul: Yapıkredi Yayınları
- ALS ASSOCIATION: 2019
<https://www.als.org/stories-news/ice-bucket-challenge-dramatically-accelerated-fight-against-als>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 20.08.2020
- ALSAYYAD, N.: 2006
Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real, New York: Routledge
- ALTMAN, D.: 2012
Homosexual Oppression and Liberation, Queensland: University of Queensland Press
- ANTONELLI, P.: 2013
“Why I brought Pac-Man to MoMA”, TED Talk, https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 08.04.2021
- APPERLEY, T. H.: 2006
“Genre and Game Studies: Toward A Critical Approach To Video Game Genres”, **Simulation**

- & Gaming**, 37 (1), 6-23. DOI: 10.1177/1046878105282278
- BARBER, B. R.: 2003 “Which Technology and Which Democracy?”, Henry Jenkins & David Thorburn (Editörler), **Democracy and New Media** (33-48), Cambridge: The MIT Press
- BARMANBEK, B.: 2009 “Dijital Oyun Tasarımı”. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü & Işık Barış Fidaner (Editörler), **Dijital Oyun Rehberi** (95-123), İstanbul: Kalkedon Yayınları
- BARTHES, R.: 1972 **Mythologies**, London: J. Cape
- BARTHES, R.: 2005 **Göstergebilimsel Serüven**, 4. Baskı, İstanbul: Yapıkredi Yayınları
- BATESON, G.: 2006 “A Theory of Play and Fantasy”, Katie Salen & Eric Zimmerman (Editörler), **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology** (314-328), Cambridge: MIT Press
- BAUDRILLARD, J.: 2018 **Tüketim Toplumu**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları - 2018A
- BAUDRILLARD, J.: 2018 **Simülakrlar ve Simülasyon**, Ankara: Doğu Batı Yayınları -2018B
- BAUMAN, Z.: 2007 **Consuming Life**, Cambridge: Polity Books
- BELL, D.: 1999 **The Coming of Post-industrial Society: A Venture in Social Forecasting**, New York: Basic Books
- BENJAMIN, W.: 2007 “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, Walter Benjamin, Harry Zohn, Hannah Arendt, Leon Wieseltier (Editörler),

- Illuminations: Essays and Reflections** (247-286), New York: Shocken Books
- BOGOST, I.: 2007 **Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games**, Cambridge: The MIT Press
- BOSWELL, J.: 1980 **Christianity, Social Tolerance, and Homosexuality: Gay People in Western Europe from the Beginning of the Christian Era to the Fourteenth Century**, Chicago: University of Chicago Press
- BOND, B. J. & COMPTON, B. L.: 2015 "Gay On-Screen: The Relationship between Exposure to Gay Characters on Television and Heterosexual Audiences' Endorsement of Gay Equality", **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, 59 (4), 717-732.
- BOYES, E.: 2008 "GDC'08: Are casual games the future?", CNet, <https://www.cnet.com/news/gdc-08-are-casual-games-the-future/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- BÖHME, G. & STEHR, N.: 1986 **The Knowledge Society: The Growing Impact of Scientific Knowledge on Social Relations**, Boston: D. Reidel Publishing Company
- BRAITHWAITE, A.: 2013 "Seriously, get out': Feminists on the forums and the War(craft) on women", **New Media & Society**, 16 (5), 703–718. DOI: <https://doi.org/10.1177%2F1461444813489503>
- BRONSKI, M.: 2012 **A Queer History of the United States**, Boston: Beacon Press
- BROOKS, L.: 2021 "How Video Games Can Help LGBTQ+ Players Feel Like Themselves", Washington Post, <https://www.washingtonpost.com/video->

- games/2021/03/23/lgbtq-representation-video-games/, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021
- BUTLER, J.: 2004 **Undoing Gender**, New York: Routledge
- BUTLER, J.: 2018 **Cinsiyet Belası: Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi**, İstanbul: Metis Yayınları
- CAILLOIS, R.: 2001 **Man, Play and Games**, Illionis: University of Illionis Press
- CAILLOIS, R.: 2006 “The Definition of Play and The Classification of Games”, Katie Salen & Eric Zimmerman (Editörler), **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology** (122-155), Cambridge: MIT Press
- CASTELLS, M.: 2008 **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Ağ Toplumunun Yükselişi**, (Cilt 1), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- CHAMPLIN, A. & VANDERHOEF, J.: 2014 “Race, Space, and Digital Games: An Interview with Anna Everett”, **Media Fields Journal**, No. 8, <http://mediafieldsjournal.org/race-space-and-digital-games/2014/7/3/race-space-and-digital-games-an-interview-with-anna-everett.html>, Erişim Tarihi: 13.04.2021
- CHIVERS, M. L., SETO, M. C. & BLANCHARD, R.: 2007 “Gender and Sexual Orientation Differences in Sexual Response to Sexual Activities Versus Gender of Actors in Sexual Films”, **Journal of Personality and Social Psychology**, 93 (6): 1108-1121.
- COHEN, E.: 1993 **Talk on the Wilde Side: Toward a Genealogy of a Discourse on Male Sexualities**, New York: Routledge

- CONNELL, R. W.: 1987 **Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics**, Cambridge: Polity Press
- CONNELL, R. W.: 2005 **Masculinities**, 2nd Edition, Berkeley, LA: University of California Press
- COOK, C.: 2018 "A content analysis of LGBT representation on broadcast and streaming television", **Onur Tezi**, University of Tennessee at Chattanooga, <https://scholar.utc.edu/honors-theses/128>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 05.05.2021
- CRAWFORD, G. & RUTTER, J.: 2006 "Cultural Studies and Digital Games", Jo Bryce & Jason Rutter (Editörler), **Understanding Digital Games** (148-165), London: Sage Publications
- CREEBER, G. & MARTIN, R.: 2009 **Digital Cultures: Understanding New Media**, Maidenhead: Open University Press
- D'EMILIO, J.: 1983 **Sexual Politics, Sexual Communities: The Making of Homosexual Minority in the United States 1940-1970**, Chicago: The University of Chicago Press
- D'EMILIO, J.: 1994 "Capitalism and Gay Identity", Michele Aina Barale, Henry Abelove, David M. Halperin (Editörler), **The Lesbian and Gay Studies Reader** (467-476), New York: Routledge
- DEBORD, G.: 2019 **Gösteri Toplumu**, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- DELLALOĞLU, B.: 2018 **Frankfurt Okulunda Sanat ve Toplum**, 6. Baskı, İstanbul: Say Yayınları
- DONDLINGER, M. J.: 2007 "Educational Video Game Design: A Review of the Literature", **Journal of Applied Educational Technology**, 4 (1): 21–31.

- DUGGAN, L.: 2003 **The Twilight of Equality? Neoliberalism, Cultural Politics, and the Attack on Democracy**, Boston: Beacon Press
- DRUCKER, P. F.: 2000 **The Age of Discontinuity: Guidelines to Our Changing Society**, New Jersey: Transaction Publishers
- DRUCKER, P. F.: 2015 **Warped: Gay Normality and Queer Anti-Capitalism (Historical Materialism Book)**, Leiden: Brill Academic Publishers
- EA: 2017 The Sims 4: Cats & Dogs [Bilgisayar Oyunu], California: Maxis Studios
- EA: 2020 The Sims 4: Eco Lifestyle [Bilgisayar Oyunu], California: Maxis Studios
- EA: 2021 “[Spoilers] Team Gnome’s Home Sweet Home”, **Electronic Arts**, <https://www.ea.com/en-gb/games/the-sims/sparkd/amp/news/team-gnomes-sweet-home>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 24.05.2021
- EIG.: 2020 “Queer Representation in Video Games – A Q&A with Sacha Coward”, **F5 - EMEA Pride Employee Inclusion Group**, <https://www.f5.com/company/news/features/queer-representation-in-video-games---a-q-a-with-sacha-coward>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021
- EISEND, M.: 2010 “A meta-analysis of gender roles in advertising”, **Journal of the Academy of Marketing Science**, 38 (4), 418-440.
- ERDOĞAN, İ.: 2011 “Erkek Dergilerinde Hegemonik Erkeklik”, İlker Erdoğan (Editör), **Medyada Hegemonik**

- Erkek(lik) ve Temsil (41-68), İstanbul:
Kalkedon Yayınları
- ESA: 2020 “Report on Essential Facts About Video Game Industry”, **Entertainment Software Association**, https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 02.04.2021
- FISKE, J.: 2017 **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Ankara: Pharmakon Yayınları
- FLEW, T.: 2005 **New Media: An Introduction**, Oxford: Oxford University Press
- FOUCAULT, M.: 2018 **Cinselliğin Tarihi**, 9. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- FOUCAULT, M.: 2019 **İktidarın Gözü**, 5. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- GARNHAM, N.: 1998 “Information Society Theory as Ideology: A Critique”, **Loisir et Société / Society and Leisure**, 21(1), 97–120. DOI: 10.1080/07053436.1998.10715565
- GERE, C.: 2008 **Digital Culture**, London: Reaktion Books
- GERSTNER, D. A.: 2011 **Routledge International Encyclopedia of Queer Culture**, London: Routledge
- GIDDENS, A.: 2018 **Modernliğin Sonuçları**, 8. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- GILL, R.: 2002 “Cool, Creative and Egalitarian? Exploring Gender in Project-based New Media Work in Europe”, **Information, Communication & Society**, 5 (1), 70-89. doi: 10.1080/13691180110117668

- GOFFMAN, E.: 1963 **Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity**, New Jersey: Prentice-Hall
- GOFFMAN, E.: 1979 **Gender Advertisements**, Cambridge, MA: Harvard University Press
- GOLBY, J.: 2016 “How Video Games Made You the Man You are Today”, **Shortlist**, <https://www.shortlist.com/news/how-video-games-changed-your-life>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 09.04.2021
- GRAU, S. L. & ZOTOS, Y. C.: 2016 “Gender stereotypes in advertising: a review of current research”, **International Journal of Advertising**, 35 (5), 761-770.
- GROSSBERG, L.: 1996 “History, Politics and Postmodernism”, David Morley & Chen Kuan-hsing (Editörler), **Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies** (151-173), London: Routledge
- HALL, S.: 1981 “Notes on Deconstructing ‘The Popular’”, Raphael Samuel (Editör), **People’s History Socialist Theory** (227-240), London: Routledge
- HALL, S.: 1986 “Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity”, **Journal of Communication Inquiry**, 10 (2), 5–27. DOI: 10.1177/019685998601000202
- HALL, S.: 2017 **Temsil: Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları**, İstanbul: Pinhan Yayıncılık
- HAMMER, R. & KELLNER, R.: 2009 “From Communications and Media Studies through Cultural Studies: An Introduction and Overview”, Douglas Kellner & Rhonda Hammer (Editörler), **Media/cultural Studies: Critical Approaches** (ix-ixlvi), New York: Peter Lang

- HANSEN, M.: 2010 “New Media”, Mark B. N. Hansen & W. J. T. Mitchell (Editörler), **Critical Terms for Media Studies** (172-195), Chicago: University of Chicago Press
- HARDT, M. & NEGRI, A.: 2001 **Empire**, Cambridge: Harvard University Press
- HARRIS, J.: 2017 “The Power of Queer Representation in the Media”, **Tredway Library Prize for First-Year Research**,
<https://digitalcommons.augustana.edu/libraryprize/7/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 05.01.2021
- HERITAGE, F.: 2021 “The ‘Gay Button’ in Gaming: LGBTQ+ Representation in Videogames is Often Hidden – It Shouldn’t Be”, **The Conversation**,
<https://theconversation.com/the-gay-button-in-gaming-lgbtq-representation-in-videogames-is-often-hidden-it-shouldnt-be-156694>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021
- HORKHEIMER, M.: 2013 **Akıl Tutulması**, 9. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları
- HUIZINGA, J.: 2018 **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, 7. Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- JAGOSE, A.: 2017 **Queer Teori: Bir Giriş**, 2. Baskı, İstanbul: NotaBene Yayınları
- JAIN, S.: 2020 “The Rising Fourth Wave: Feminist Activism on Digital Platforms in India”, **Observer Research Foundation**, Issue Brief No. 384,
<https://www.orfonline.org/research/the-rising-fourth-wave-feminist-activism-on-digital->

- platforms-in-india/, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 05.01.2020
- JAMESON, F.: 2011 **Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiğı**, Ankara: Nirengi Kitap, Birleşik Dağıtım Kitabevi
- JUUL, J.: 2001 "Games telling stories? A brief note on games and narratives", **Game Studies**, 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, Erişim Tarihi: 08.03.2021
- KATZ, J.: 1983 **Gay/Lesbian Almanac: A New Documentary**, New York: Harper and Row
- KELLAWAY, M.: 2015 "REPORT: Trans Americans Four Times More Likely to Live in Poverty" **Advocate**, www.advocate.com/politics/transgender/2015/02/18/report-trans-americans-four-times-more-likely-live-poverty, Erişim Tarihi: 05.01.2020
- KERR, A.: 2017 **Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era**, London: Routledge
- KIMMEL, M. S.: 1994 "Masculinity as Homophobia", Harry Brod & Michael Kaufman (Editörler), **Theorizing Masculinities** (119-141), London: Sage Publications
- KIRBY, A.: 2009 **Digimodernism**, New York: Continuum International Publishing
- KOCH-REIN, A.; HASCHEMI YEKANI, E. & VERLINDEN, J. J.: 2020 "Representing Trans: Visibility and Its Discontents", **European Journal of English Studies**, 24 (1), 1-12. DOI: 10.1080/13825577.2020.1730040
- KOYAMA, E.: 2003 "The Transfeminist Manifesto". Rory Cooke Dicker & Alison Piepmeier (Editörler), **Catching**

- a Wave: Reclaiming Feminism for the 21st Century** (163-173), Boston: Northeastern University Press
- KUCHERA, B.: 2011 "Supreme Court strikes down video game law on first amendment grounds", **Ars Technica**, <https://arstechnica.com/gaming/2011/06/us-supreme-court-strikes-down-video-game-law-on-first-amendment-grounds/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- KUITTINEN, J.; KULTIMA, A.; NIEMELÄ, J.; PAAVILAINEN, J.: 2007 "Casual Games Discussion", **Proceedings of the Future Play 2007 Conference**, Toronto: Algoma University
- LAUGHEY, D.: 2010 **Medya Çalışmaları: Teoriler ve Yaklaşımlar**, İstanbul: Kalkedon Yayınları
- LAURIE, T. N.: 2015 "Masculinity Studies and the Jargon of Strategy: Hegemony, Tautology, Sense", **Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities**, 20 (1), 13–30. DOI: 10.1080/0969725X.2015.1017373
- LAW, Y.Y.: 2016 "The Travelling Gamer: An Ethnography of Video Game Events", **Yayınlanmamış Doktora Tezi**, University of Salford
- LEFEBVRE, H.: 2016 **Modern Dünyada Gündelik Hayat**, 4. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları
- LONGHURST, B.; SMITH, G.; BAGNALL, G.; CRAWFORD, G.; OGBORN, M.; BALDWIN, E.; MCCracken, S.: 2008 **Introducing Cultural Studies**, 2nd Edition, London: Pearson Education

- LYOTARD, J-F.: 1984 **The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Theory and History of Literature**, (Vol. 2), Minneapolis: University of Minnesota Press
- MARCUSE, H.: 1997 **Tek Boyutlu İnsan**, 4. Baskı, İstanbul: İdea Yayınları
- MARSHALL, G.: 2005 **Sosyoloji Sözlüğü**, 2. Baskı, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- MAYRA, F.: 2008 **An Introduction to Game Studies: Game and Culture**, London: Sage Publications
- MCKAY, J.; MESSNER, M. A. & SABO, D.: 2000 **Masculinities, Gender Relations and Sport**, London: Sage Publications
- MCLUHAN, M.: 1994 **Understanding Media: The Extension of Man**, Cambridge: The MIT Press.
- MESSNER, M. A. & KIMMEL, M. S.: 2010 **Men's Lives**, 8th Edition, Boston: Pearson
- Metacritic: 2021 "Best PC Video Games for 2016", **Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews**, https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?year_selected=2016, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 21.04.2021
- "Best PC Video Games for 2017", **Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews**, https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?year_selected=2017, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 21.04.2021
- "Best PC Video Games for 2018", **Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews,**

- and Music Reviews,**
https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?year_selected=2018,
(Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 21.04.2021
“Best PC Video Games for 2019”, **Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews,**
https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?year_selected=2019,
(Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 21.04.2021
“Best PC Video Games for 2020”, **Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews,**
https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?year_selected=2020,
(Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 21.04.2021
- MIÉGE, B.: 2011
The Capitalisation of Cultural Production,
New York: International General
- MITCHELL, L.: 2018
Ludopolitics: Videogames Against Control,
Winchester: Zero Books
- MODLESKI, T.: 2008
Loving with a Vengeance: Mass-produced Fantasies for Women, 2nd Edition, New York: Routledge
- MURIEL, D. & CRAWFORD, G.: 2018
Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society, New York: Routledge
- MURRAY, J.: 2016
Hamlet on the Holodeck, New York: The Free Press
- MURRAY, S.: 2018
On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space, London & New York: I.B.Tauris & Co. Ltd.

NATIONAL LIBRARY OF
AUSTRALIA: 2003

“Guidelines for the Preservation of Digital
Heritage”, **UNESCO**,
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001300/130071e.pdf>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi:
08.04.2021

NEWZOO: 2019

<https://newzoo.com/key-numbers/>, (Çevrimiçi),
Erişim Tarihi: 18.02.2021

ÖZKAZANÇ, A.: 2015

Feminizm ve Queer Kuram, Ankara: Dipnot
Yayınları

ÖZMAKAS, U.: 2012

“Foucault: İktidardan Biyoiktidara”, **Cogito** **70-71**, 53-81, İstanbul: Yapıkredi Yayınları

PAAßEN, B.;
MORGENROTH, T. &
STRATEMEYER, M.:
2017

“What is a True Gamer? The Male Gamer
Stereotype and the Marginalization of Women in
Video Game Culture”, **Sex Roles**, 76, 421–435.
DOI: 10.1007/s11199-016-0678-y

PAGE, E.: 2019

“Exploring LGBTQ+ Representation in Video
Games”, **Greenman Gaming**,
<https://www.greenmangaming.com/games-hub/game-guides/pride-run/gayme-pride/>,
(Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021

PETIT, C.: 2014

“Why Political Engagement Is Critical to Games
Journalism”, A Game of Me,
<https://agameofme.tumblr.com/post/95611752882/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021

PINGREE, S.; HAWKINS,
R. P.; BUTLER, M. &
PAISLEY, W.: 2006

“A Scale For Sexism”, **Journal of
Communication**, 26 (4), 193 – 200.

- PLUMMER, D. C.: 2001 “The Quest For Modern Manhood: Masculine Stereotypes, Peer Culture And The Social Significance of Homophobia”, **Journal of Adolescence**, 24, 15–23. DOI: 10.1006/jado.2000.0370
- RABIN, S.: 2009 **Introduction to Game Development**, 2nd Edition, Boston: Charles River Media
- REPRESENT ME: 2021 Games Database 1974-2020, **Represent Me**, <https://representme.charity/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 24.05.2021
- REYMANN-SCHNEIDER, K.: 2018 “A Mixed Bag in the Portrayal of LGBTQs in Video Games”, **Deutsche Welle**, <https://p.dw.com/p/39wkm>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021
- RIFAT, M.: 2020 **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 2: Temel Metinler**, 5. Baskı, İstanbul: Yapıkredi Yayınları.
- RICHETTI, M.: 2012 “What Makes Social Games Social?”, **Gamasutra: The Art and Business of Making Games**, https://www.gamasutra.com/view/feature/6735/what_makes_social_games_social.php, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- RICKADAMS.ORG: 2021 <https://rickadams.org/adventure/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- RUBERG, B.: 2019 **Video Games Have Always Been Queer**, New York: New York University Press

- SANMARTI, M.: 2019 “Are videogames the next frontier for politics after twitter?”, **New Zealand International Review**, 44 (5), 6-10.
- SCHATZ, T.: 1981 **Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, And The Studio System**, Philadelphia: Temple University Press.
- SCHWARTZMAN, H. B.: 1982 **Transformations: The Antropology of Children’s Play**, New York: Plenum Press
- SHACKFORD, S.: 2013 “The Time Roger Ebert Dismissed Video Games and What Happened Next”, **Reason: Free Minds and Free Markets**, <https://reason.com/2013/04/04/the-time-roger-ebert-dismissed-video-gam/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- SHAW, A.: 2015 **Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture**, Minneapolis: University of Minnesota Press
- SHRESTHOVA, S.: 2016 “Watch 30 Minute Video on Internet, Become Social Activist? Kony 2012, Invisible Children, and the Paradoxes of Participatory Politics”, Neta Kligler-Vilenchik, Sangita Shresthova, Liana Gamber-Thompson, Arely Zimmerman (Editörler), **By Any Media Necessary: The New Youth Activism** (61-101), New York: New York University Press
- SIMS COMMUNITY: 2016 “The Sims 4 June 2016 Update: Gender Customization Overview”, **Sims Community**, <https://simscommunity.info/2016/06/02/the-sims-4-june-2016-update-gender-customization->

- overview/, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 14.05.2021
- SMITH, P.: 2001 **Kültürel Kuram**, İstanbul: Babil Yayınları
- Specter, W.: 2013 “Defining Success: Why Metacritic Should Be Irrelevant”, **GameIndustry.biz**, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-05-13-defining-success-why-metacritic-should-be-irrelevant>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 26.05.2021
- STATISTA: 2021 Video Gaming & eSports Industry Statistics, <https://www.statista.com/markets/417/topic/478/video-gaming-esports/#overview>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- STEINBERG, S.: 2010 "Who says video games aren't art?", **CNN**, <http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/08/31/video.games.art.steinberg/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2020
- STOREY, J.: 1996 “Cultural studies: an introduction”, John Storey (Editör), **What is Cultural Studies?** (1-14), London: Edward Arnold Publishers Ltd.
- ŞENER, G.; ÇAVUŞOĞLU, Ç. & IRKLI, H. İ.: 2016 “Medya ve Toplumsal Cinsiyet”, Feryal Saygılıgil (Editör), **Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları** (165-185), Ankara: Dipnot Yayınları
- TANDAÇGÜNEŞ, N.: 2015 “Yeni Medya ve “Oyun” Olgusunun Değişen Kültürel İşlevi: Advergaming”, Abdullah Özkan, Nilnur Tandaçgüneş & Betül Önay Doğan (Editörler), **Yeni Medya ve Reklam** (253-280), İstanbul: Derin Yayınları

TEKELİOĞLU, O.: 2003

Foucault Sosyolojisi, Bursa: Alfa Aktüel
Kitabevi

THOMPSON, A. A.;
PETERAF, M. A.;
GAMBLE, J. E. &
STRICKLAND, A. J.: 2018

**Crafting and Executing Strategy - The Quest
For Competitive Advantage: Concepts and
Cases**, 21st Edition, New York: McGraw Hill
Education

TOFFLER, A.: 1984

Future Shock, New York: Bantam Books

TURNER, G.: 2003

British Cultural Studies: An Introduction, 3rd
Edition, London: Routledge

TÜRK DİL KURUMU:
2020

<https://sozluk.gov.tr/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi:
11.10.2020

UĞUR TANRIÖVER, H.:
2012

“Medyada Kadınların Temsil Biçimleri ve Kadın
Hakları İhlalleri”, Sevda Alankuş (Editör),
Kadın Odaklı Habercilik (149-166), İstanbul:
IPS İletişim Vakfı Yayınları

ULLMAN, L.;
ANDERSON, B. &
BERGMAN, I.: 1966

Persona, Images Film Archive, Stockholm,
Sweden: Svensk Film industri

VAN DIJK, J.: 2018

Ağ Toplumu, 2. Baskı, İstanbul: Kafka Kitap

VAROL, S. F.: 2016

Temsil, İdeoloji, Kimlik, İstanbul: Varlık
Yayınları

VILLEMEZ, J.: 2020

“Press A, Be Gay: LGBTQ Representation in
Video Games”, **Philadelphia Gay News**,
[https://epgn.com/2020/09/30/press-a-be-gay-
lgbtq-representation-in-video-games/](https://epgn.com/2020/09/30/press-a-be-gay-lgbtq-representation-in-video-games/),
(Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 13.04.2021

- Venture Beat: 2013 “Metacritic works: Why the review-aggregation site is important for the average consumer”, **Venture Beat**, <https://venturebeat.com/2013/08/07/metacritic-works-why-the-review-aggregation-site-is-important-for-the-average-consumer/view-all/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 26.05.2021
- Vogler, C.: 1998 **The Writer’s Journey: Mythic Structure For Writers**, 2nd Edition, Studio City, CA: Michael Wiese Productions
- YARDIMCI, S. & GÜÇLÜ, Ö.: 2016 **Queer Tahayyül**, İstanbul: Sel Yayıncılık
- YAVUZ, Ş.: 2015 **Toplumsal Cinsiyet ve Medya**, İstanbul: Heyamola Yayınları
- YEE, N.: 2007 “Motivations for Play in Online Games”, **Cyberpsychology & Behavior**, 9 (6), 772-775. DOI: 10.1089/cpb.2006.9.772
- WALTON, M.: 2015 “Minecraft In Education: How Video Games Are Teaching Kids”, **Gamespot**, <https://www.gamespot.com/articles/minecraft-in-education-how-video-games-are-teaching-kids/1100-6400549/>, (Çevrimiçi), Erişim Tarihi: 16.03.2021
- WARDYGA, B. J.: 2019 **The Video Games Textbook: History, Business, Technology**, Florida: CRC Press
- WEISS, M.: 2018 “Queer Politics in Neoliberal Times (1970-2010s)”, Don Romesbug (Editör), **The Routledge History of Queer America** (107-119), New Yourk: Routledge

- WEST, C. &
ZIMMERMAN, D. H.:
1987 "Doing Gender", **Gender & Society**, 1 (2): 125-151. DOI: 10.1177/0891243287001002002
- WHISNANT, C. J.: 2016 **Queer Identities and Politics in Germany: A History 1880-1945**, New York: Harrington Park Press
- WOLF, M. J. P.: 2001 **The Medium Of The Video Game**, Austin: University of Texas Press
- WOLF, M. J. P.: 2008 **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond**, Connecticut: Greenwood Press
- WOLF, M. J. P.: 2012 **Before the Crash: Early Video Game History**, Detroit: Wayne State University Press -2012A
- WOLF, M. J. P.: 2012 **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**, (Vol. 1), California: Greenwood Press -2012B
- ZIMMERMAN, E.: 2004 "Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline", Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (Editörler), **First person: New Media as Story, Performance, and Game** (154-164), Cambridge: The MIT Press.

EKLER

Araştırmanın Örneklemi

Yıl	Oyun Adı	Tür	Yapımcı
2016	The Witcher 3: Wild Hunt	Rol Yapma Oyunu	CD Projekt RED
2016	Overwatch	Nişancı Oyunu	Blizzard Entertainment
2016	World of Warcraft: Legion	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	Blizzard Entertainment
2016	Dishonored 2	Aksiyon, Macera Oyunu	Arkane Studios
2016	The Walking Dead: A New Frontier	Macera Oyunu	Telltale Games
2017	Destiny 2	Nişancı Oyunu, Rol Yapma Oyunu	Bungie, Activision, Blizzard
2017	The Sims 4: Cats & Dogs	Simülasyon Oyunu	Maxis, Electronic Arts
2018	Assassin's Creed: Odyssey	Aksiyon, Macera Oyunu	Ubisoft, Gameloft, Griptonite
2018	The Elder Scrolls Online: Summerset	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	ZeniMax Online Studios
2018	The Walking Dead: Final Season	Macera Oyunu	Telltale Games
2018	World of Warcraft: Battle For Azeroth	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	Blizzard Entertainment
2019	The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	ZeniMax Online Studios
2019	Mortal Kombat 11	Dövüş Oyunu	Netherrealm Studios
2020	World of Warcraft: Shadowlands	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	Blizzard Entertainment
2020	Assassin's Creed: Valhalla	Aksiyon, Macera Oyunu	Ubisoft, Gameloft, Griptonite

2020	The Sims 4: Eco Lifestyle	Simülasyon Oyunu	Maxis, Electronic Arts
2020	The Elder Scrolls Online: Greymoor	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	ZeniMax Online Studios

Tablo 3.6.1: Araştırmanın Örneklemi

Örnekleimde Bulunan LGBTİ+ Karakterler

Oyun Adı	Karakter Adı
The Witcher 3: Wild Hunt	Cirilla Fiona Elen Riannon
The Witcher 3: Wild Hunt	Mislav
Overwatch	Soldier 76
Overwatch	Tracer
World of Warcraft: Legion	Rhonda
World of Warcraft: Legion	Heather
World of Warcraft: Legion	Priestess Driana
World of Warcraft: Legion	Enchantress Ilanya
Dishonored 2	Meagan Foster
Dishonored 2	Aramis Stilton
Dishonored 2	Delilah
The Walking Dead: A New Frontier	Javier García
The Walking Dead: A New Frontier	Paul "Jesus" Monroe
Destiny 2	Devrim Kay
The Sims 4: Cats & Dogs	Brent Hecking
The Sims 4: Cats & Dogs	Brant Hecking
Assassin's Creed: Odyssey	Aikaterine
Assassin's Creed: Odyssey	Alexios
Assassin's Creed: Odyssey	Alkibiades
Assassin's Creed: Odyssey	Auxesia
Assassin's Creed: Odyssey	Bryce
Assassin's Creed: Odyssey	Daphnae
Assassin's Creed: Odyssey	Diona
Assassin's Creed: Odyssey	Kassandra
Assassin's Creed: Odyssey	Kosta
Assassin's Creed: Odyssey	Kyra
Assassin's Creed: Odyssey	Ligeia
Assassin's Creed: Odyssey	Lykaon
Assassin's Creed: Odyssey	Mikkos

Assassin's Creed: Odyssey	Odessa
Assassin's Creed: Odyssey	Roxana
Assassin's Creed: Odyssey	Thaletas
Assassin's Creed: Odyssey	Xenia
Assassin's Creed: Odyssey	Zopheras
The Elder Scrolls Online: Summerset	Alchemy
The Elder Scrolls Online: Summerset	Allegro
The Elder Scrolls Online: Summerset	Adagio
The Elder Scrolls Online: Summerset	Linwen
The Elder Scrolls Online: Summerset	Faenir
The Elder Scrolls Online: Summerset	Emile Oncent
The Elder Scrolls Online: Summerset	Haloden
The Walking Dead: Final Season	Clementine
The Walking Dead: Final Season	James
The Walking Dead: Final Season	Minerva
The Walking Dead: Final Season	Violet
World of Warcraft: Battle For Azeroth	Flora Silverwind
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Azelbar
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Zayhba
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Euraxia
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Melleron
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Tarazur
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Sind
The Elder Scrolls Online: Elsweyr	Tand
Mortal Kombat 11	Mileena
World of Warcraft: Shadowlands	Pelagos
World of Warcraft: Shadowlands	Thiernax
World of Warcraft: Shadowlands	Qadarin
World of Warcraft: Shadowlands	Kasimir
World of Warcraft: Shadowlands	Mirceo
Assassin's Creed: Valhalla	Eivor Varinsdottir
Assassin's Creed: Valhalla	Bil
Assassin's Creed: Valhalla	Estrid
Assassin's Creed: Valhalla	Petra
Assassin's Creed: Valhalla	Broder
Assassin's Creed: Valhalla	Gunlodr
Assassin's Creed: Valhalla	Tarben
Assassin's Creed: Valhalla	Stigr

Assassin's Creed: Valhalla	Tewdwr
Assassin's Creed: Valhalla	Vili
Assassin's Creed: Valhalla	Randvi
Assassin's Creed: Valhalla	Ciara Ingen Medba
Assassin's Creed: Valhalla	Erke Bodilsson
Assassin's Creed: Valhalla	Sheer Reeve Stowe
The Sims 4: Eco Lifestyle	Tina Tinker
The Sims 4: Eco Lifestyle	Yasemin Tinker
The Sims 4: Eco Lifestyle	Mary Greenburg
The Sims 4: Eco Lifestyle	Blossom Greenburg
The Elder Scrolls Online: Greymoor	Freiwen
The Elder Scrolls Online: Greymoor	Maxten Favrete

Tablo 3.7.1. Örneklemede Bulunan LGBTİ+ Karakterler